PEŁNE WERSJE:

Fun School 4 Ten program kupiło 1,5 mln. ludzi na świecie. U nas za darmo komercyjna wersja!

Tower of Souls Jedna z najciekawszych gier RPG! Magia, potwory i mroczne lochy.

W NUMERZE: 2 x CD

Time Warriors
Virtua Fighter

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Nr 6/97 (13)
Czerwiec 1997

cena: 12zł 99gr

X-Com: Apocalypse

X-Wing vs. Tie Fighter, Outpost 2,
Fallout, War Inc., Sentient, Speedster,
Imperium Galactica, Liga Polska Manager 97

- Disney Interactive w natarciu!
- Discover Astronomy
- EuroPlus + Sprachkurs Deutsch
- The Rabbits at Home
- Atlas miejscowości polskich -
- II wojna światowa - 1939-1941 'Zwycięstwa niemieckie'

BRAK CD-ROM'ów?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ

Silver Shark

ISSN 1426-2916 06

9 771426 291976

NOWA WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA Z PEŁNYM DUBBINGIEM.
WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ, KRZYCZĄ, A NAWET KASZLĄ PO POLSKU!

ACE VENTURA™

Niebezpieczeństwo. Niezłe laski.
Jodłowanie tyłkiem. Oto jeden dzień pracy.

7th LEVEL.

MORGAN CREEK

- Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży.
- Flirtuj z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach.
- Ścigaj się na odjazdowym skuterze śnieżnym.
- Pocieraj noskami z eskimoskimi dziewczętami.
- Nie zapomnij wrobić Shickadance'a w coś bardzo nieprzyjemnego.

To świat Ace'a Ventury.
I tylko
duu-UUU-uuu-pek
by się tam nie wybrał.

WINDOWS® 3.1
WINDOWS 95
CD-ROM

Poznaj najlepszego kumpla Ace'a, który pojawia się gdy nie płacisz czynszu.

Może posiłujesz się z blond pięknością mieszkanką Bawarii? Sekundka, niech pomyślę...

Pomóż Ace'owi zwiać, by biedak uniknął niezdrowego bólu głowy.

Pokręć się z Ace'm po domu. Wkurz właściciela i... w ogóle zachowuj się fatalnie.

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

ACE VENTURA jest jest ventura pomiędzy 7th Level, Inc. and Morgan Creek Productions, Inc. ™ i © Morgan Creek Productions. ©1995 7th Level, Inc. Wszystkie inne produkty są znakami handlowymi ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

CD-ACTION

Numer 13
Czerwiec 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Jerzy Poprawa, Marcin Serkies,
Andrzej Sitek

OPRACOWANIE NUMERU

Sebastian Dragun

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski,
Jerzy Kucharz,
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@ mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń,
Wojciech Podgórski, Adam Skorupa,

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
Nakład 60.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

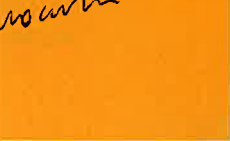
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

Witajcie w wymiarze X! Jesteśmy tuż przed samymi wakacjami, licząc sekundy przed Wielkim Rozpuszczeniem. Pomagamy Wam. X-Com, X-wing, Big-D! z rzeczywistości X w Quivering, i w ogóle klimatyczne motywy jakichś 75 procent stuffu z czerwcowego CD Action, przyczynią się do Waszego odlotu. Kto miał zdać maturę - zdał, kto miał zaliczyć sesję - zaliczył, a kogo mieli ulać - sorry - tego ulali (ale ostatnie słowo należy do nich podczas jesiennej sesji); oczywiście (czytają nas też dorośli): kto miał zarobić na giełdzie 100.000 nowych złotych, ten zarobił. Pora na wielki luz!

Na początku (czerwca) był Dzień Dziecka... Pociechy szalały. Jeśli ktoś nie kupił im jeszcze któregoś z rewelacyjnych produktów Disneya, to nie wiem na co czeka! Simba, Pocahontas, Toy Story, Dzwonnik z Notre Dame - dzięki Optimusowi te produkty czekają już na Was w Polsce. Dla dzieci mamy jeszcze parę innych prezentów, przede wszystkim pełną wersję rewelacyjnego programu edukacyjnego - Funschool 4. Dla nich też sympatyczna rodzina króliczków - The Rabbits at Home, firmy Brimax - która wita się z Polakami dzięki firmie Parasol Multimedia. Jest jeszcze parę innych programów z gatunku edukacyjno-multimedialnych, które poznacie dzięki lekturze i krążkom tego numeru CDA: akcentuję Discover Astronomy z Marisa, mojego osobistego ulubieńca, jeśli chodzi o twórcę programów edukacyjnych; jest najnowsze dzieło Young Digital Poland - EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch; Niemieckie Zwycięstwa 1939-1941 to druga, zdecydowanie lepsza część Historii II Wojny Światowej przygotowanej przez Kom/Avax. I tak dalej. Acha, jeśli szykujecie się na wakacje, to bez sensu byłoby wybierać się w Polskę bez bardzo sprytnego Atlasu Miejscowości Polskich - dzięki CD-Action możecie go kupić po naprawdę atrakcyjnej cenie (szczegóły w demku).

No i teraz prawdziwe uderzenie. Kto chciałby zagrać w najnowszą część UFO? Nie widzę głosów 'przeciw', zatem odpalajmy X-Com: Apocalypse! Wyrwaliśmy to Microprose'owi prosto spod igły!, podobnie było z Outpost 2, którym Sierra już niedługo zaatakuje. Ciekawa sprawa ma się z Fallout - w tym roleplayu w trakcie prac zmieniono cały system. Demo, które zobaczycie to jednak już raczej koniec niż początek przygotowywania gry do sprzedaży. Tak w ogóle, gdy jak tak patrzę na najnowszą płytkę CD-Action i zawartość numeru, to myślę, że takiego nawału wiadomości i emocji już dawno nie było. Extreme Assault, Time Warriors (w wersji polskiej!), Perfect Weapon, Banzai Bug, Neverhood i chyba z dziesięć razy tyle produktów, którym naprawdę warto się przyjrzeć. Tak, tak przemysł mocno się napracował w tym ostatnich tygodniach. Nabrał rozpędu. Potężnego - aż boję się zapowiadać, co będzie w numerze wakacyjnym CD-Action - co nieco wiem... (ale na razie cicho sza). A co powiecie o Tower of Souls? - jest to nasz prezent dla Was: pełna, komercyjna gra, która kosztuje normalnie w sklepach grubo ponad 20 funtów brytyjskich. Oczywiście - są rzeczy, którymi nie mogliśmy się z Wami podzielić, ale które możecie dogłębnie poznać dzięki relacjom naszych redakcyjnych kolegów (zwracam uwagę na wizytę Scorpika w Budapeszcie, u twórców najnowszej strategii RTS Imperium Galactica, którą wypuści GT Interactive). Przygotujcie się, dzięki temu co przeczytacie, na mocne wrażenia po spotkaniu z Quivering i Dark Colony: to wyczerpujące przeglądy opatrzone specjalnym materiałem graficznym (będzie więcej, i będzie można pograć - już niedługo). Ostatnia moja uwaga odnosi się do specyficznego produktu - Formula One Manager - która otrzymała od nas "znaczek jakości", choć to program "dla maniaków"; to po prostu przytłacza swoją plastycznością, bogactwem opcji i ich możliwości - na koniec proponuje nam spełnienie "menedżerskich wysiłków" w samym wyścigu F1: tutaj program nie może się wstydzić tym, co prezentuje od strony graficznej, przed takimi gigantami jak Formula 1 z Psygnosis. Zachęcam do wysiłku, który na pewno zostanie wynagrodzony. I w ten oto sposób pożegnam się z Wami.

Mariusz Turowski



SPIS TREŚCI

Programy użytkowe

Niemiecki na "+" 6
Interaktywny kurs języka niemieckiego

Biblia młodego astronoma 8
Discover Astronomy

W Polskę idziemy! 10
Atlas Miejscowości Polskich

Zwierzątka w proszku 12
Animal Planet

Was ist das? 14
Słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki

Podzielmy się Internetem 15
i.Share 2.0

ABC footbolu 16
Footbal Encyclopedia 1930-1994

Przyjemność nauki 18
Fun School

Dzień zajęcia 20
The Rabbits at Home

Historyczna skarbnica... 22
1939-41 "Niemieckie zwycięstwa"

Wahadło fizyczne 24
Fizyka błyskawiczna

Bussinesswoman 25
Jolka dla Windows

Animowane Imperium 26
Programy Disneya w Polsce

W produkcji

Waleczny sokół 32
F-16 Fighting Falcon

W jedności siła 33
The Tone Rebellion

Dziki rajd 34
Axelerator

Gry przegląd

Zbliżenie kulturalne 35
Time Warriors

Ardeny wiecznie żywe 36
The Ardennes Offensive

Karate Raider?! 37
Perfect Weapon

Inwazja 38
X-Com Apocalypse

Podniebny drapieżca 40
F-22 Air Superiority Fighter

Prymityw z maczugą 41
Jurasic Primitive War

Zamieszanie 42
Pandemonium

Jedna z ciekawszych konwersji gier z Playstation. Czy mimo to warta jest grzechu?

Mad Max inaczej 43
Fallout

Ta gra w naszym mniemaniu to największy konkurent dla Diablo. Choć odstąpiono od kilku pierwotnych założeń to nasze drugie spotkanie z dziełem Interplaya napawa nadzieją.

Planeta wygnania 44
Outpost 2

CLASH się zbliża! 46
Clash

Tylko dla dorosłych (?) 48
The Quivering

Ołowiane chmury 51
Extreme Assault

R-Type(k) 52
SideLine

Bić Aliena, bić Aliena... 53
Dark Colony

Dark Colony. Ten tytuł na długo zostanie w pamięci graczy. Cały świat z niecierpliwością oczekuje premiery tej gry. Jeżeli ktoś nie wierzy, niech zajrzy na 53 stronę. Gwaratowane intesywne wypieki na twarzy.

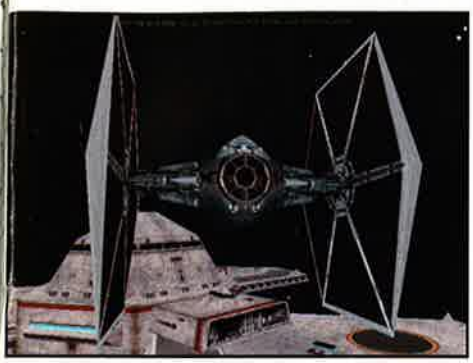
Gry recenzje

Na kłopoty... pizza! 56
Podwójne Kłopoty Buda Tuckera

Ludzie z Optimusa wykonali kawał solidnego programu. Natomiast ludzie z Actiona zrobili fachową sekcję Podwójnych kłopotów. Wyniki badań znajdziesz w recenzji.

Tie wing 58
X-wing vs. Tie fighter

Prawdopodobnie najbardziej oczekiwana gra roku 1997 już jest! Czy zapowiedzi i reklamy tej gry, mówiące o niesamowitej grafice, wysokiej grywalności znalazły potwierdzenie w finalnym produkcie? By znaleźć odpowiedź na to pytanie przez wiele dni, pewien osobnik ryzykował spotkanie z samym Lordem Vaderem!



Powietrzne akrobacje 61
Flight Simulator for Windows 95

Kosmiczny thriller 62
Sentient

Czterej pancerni bez psa 64
iM1A2 Abrams

Westwood kontratakuje! 66
Red Alert Counterstrike

Galaktyczne imperium 67
Imperium Galactica

3 x Siedem 70
Arcade America, Battle Beast, Take Your Best Shot

Przygody robaczka 72
Banzai Bug

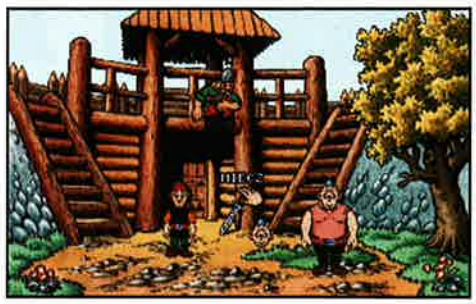
Anubisem go... 73
Scarab

Plastelinki!!! 74
Neverhood

Uwaga, uwaga! Z góry uprzedzamy wszystkich uczulonych na śmiech. Ta gra może być niebezpieczna!

Ligowe przeboje 77
Liga Polska manager 97

Smutno mi... 78
Kajko i Kokosz CD



Perły z lamusa 79
Pinball Power Pack

Szybka jazda 80
Speedster

Dyna Blaster inaczej... 81
Atomic Bomberman

W oczekiwaniu na świt 82
Goosebumps - Escape from Horrorland

Maniacy na start 84
Formula One Manager

Duszna wieża 86
Tower of Souls

PEŁNA KOMERCJALNA WERSJA 100%

Kraa, Kraa... 88
The Crow: City of Angels

Różności

KONKURSY 89

Maksymalny wstrząs 90
Doom Reality

Królestwo Chaosu 92
Mroczna historia

Poradnik hackera #2 95
Włamy do gier

Scena 96
Scenest`97, Scene`96, Pulse

Pomocna dłoń 99
Pomocna dłoń

Solucje 101
LEW LEON (solucji cześć trzecia)

Listy 102
czyli Action-redaction

Tipsy 104

Informacje dla prenumeratorów 106

WARTO ZOBACZYĆ

Quake str. 90

- któż nie zna tej gry? Ale czy wszyscy wiedzą, że ten kultowy produkt może ulec całkowitej metamorfozie? Warto przeczytać artykuł, a po lekturze wrzucić nasz krążek do napędu i delektować się niezwykłymi dodatkami dla tej gry, które tam umieściliśmy. Na szczególną uwagę zasługuje Alien Quake - to niesamowite.

Dark Colony str. 53

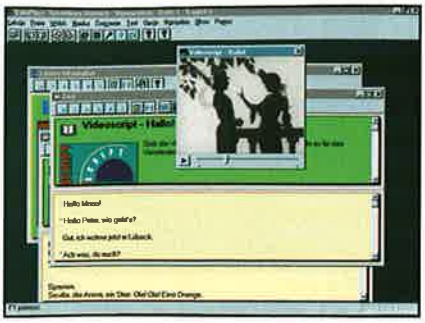
Ten tytuł na długo zostanie w pamięci graczy. Cały świat z niecierpliwością oczekuje premiery tej gry. Jeżeli ktoś nie wierzy niech zajrzy na 53 stronę. Gwaratowane intesywne wypieki na twarzy.

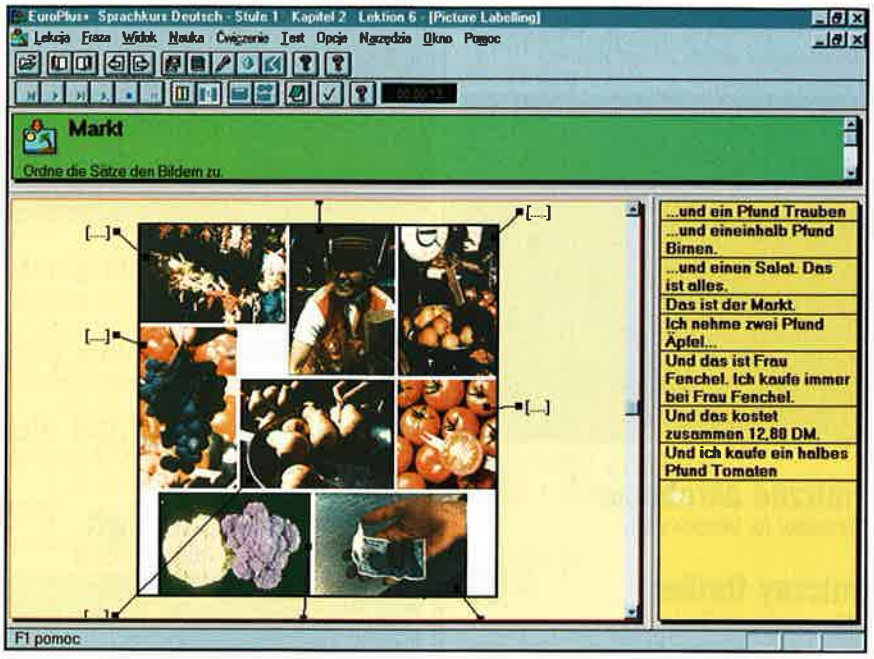
Słownik niemiecko-polski str. 14

Wakacje coraz bliżej. A skoro mowa o wakacjach i urlopach, czy nie warto zająć się nauką języków? Dla miłośników mowy naszych sąsiadów zza Odry, mamy recenzję dwóch ciekawych aplikacji: Słownika niemiecko-polskiego oraz Inteaktywny kurs języka niemieckiego.

Niemiecki na "+"

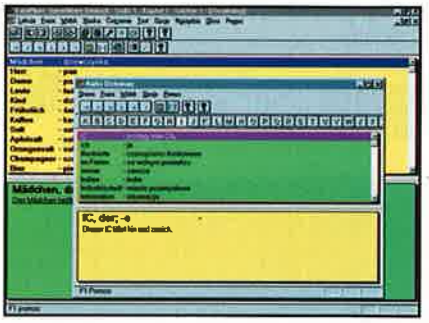
Po prawej w głębi: Jak w Niemczech zrobić zakupy na bazarze? To proste, wystarczy obejrzeć kilka scenek, posłuchać dialogów, przerobić ćwiczenia i już nukt Cię nie wykantuje.





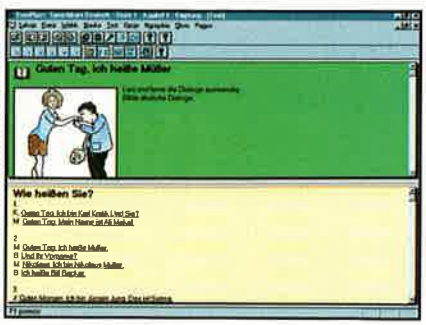
Firma Young Digital Poland z Gdańska powoli staje się potentatem na rynku multimedialnych programów edukacyjunych. Ich sztandarowe dzieło - kurs języka angielskiego Euro Plus + zdobył znaczną popularność i do dziś wiele osób uznaje ten program za najlepszy w tej dziedzinie produkt dostępny w Polsce. Stanowi on jednak tylko fragment szerokiej oferty "językowej" firmy, w skład której wchodzą również kursy angielskiego dla biznesmenów, francuskiego, hiszpańskiego i opisywany w niniejszym artykule kurs języka niemieckiego, a także doskonała propozycja dla młodych poliglotów - Lingua Land. Ostatnio "młoda polska cyfrowa" zaczęła nawet wkraczać na nieco inne niwy, czego owocem jest opisywany niedawno na naszych łamach program Comics Planet oraz zapowiadany na najbliższą przyszłość wszechstronny pakiet edukacyjny - Virtual School. O popularności produktów firmy świadczą liczby: w ciągu ostatnich dwudziestu miesięcy firma sprzedała ponad trzydzieści pięć tysięcy kopii kursu języka angielskiego Heinemann's Flying Colours a jej obroty w 1996 przekroczyły dwa miliony dolarów. Niezłą rekomendacją jest także fakt, że produkty YDP sprzedawane są dzisiaj w całej Europie i w Stanach Zjednoczonych.

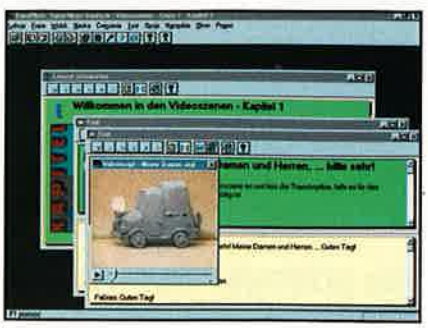
Pakiet Interaktywny kurs języka niemieckiego składa się z dwóch modułów: rdzenia zawierającego system obsługi instalowany na twardym dysku oraz zestaw podstawowych lekcji, a także grupę dodatkowych ćwiczeń opartych o sekwencje video - Schau mal an. Ponieważ części te są w znacznym stopniu autonomiczne (Schau mal an stanowi rozszerzenie głównego modułu) opiszę je po kolei.



EUROPLUS+ - SPRACHKURS DEUTSCH

Został oparty na renomowanym niemieckim kursie wydanym przez firmę Verlag Moritz Diesterweg, który używany jest jako pomoc w nauce języka Goethego w wielu krajach świata. Adresowany jest zarówno do młodzieży, jak i dorosłych użytkowników o rozmaitym poziomie zaawansowania (dostępne są trzy poziomy: dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych). Jego mocnym punktem jest bez wątpienia staranne opracowanie dokonane przez profesjonalnych niemieckich nauczycieli. W trakcie nauki poznajemy żywy język, oparty na dialogach z życia codziennego, ocieramy się o wiele zagadnień społecznych i kulturalnych w różnych krajach świata. Sprachkurs Deutsch, jak większość kursów, składa się z ciągu lekcji poświęconych poszczególnym zagadnieniom gramatycznym lub leksykalnym. Każda lekcja dzieli się na materiał lektorski (dialogi, teksty, czytanki), gramatyczny oraz zestaw ćwiczeń przeznaczonych do wykonania przez studenta. Ćwiczenia są bardzo urozmaicone, możemy wyróżnić następujące ich rodzaje: uzupełnianie brakujących komórek tabeli, wybór prawidłowej odpowiedzi spośród kilku zaproponowanych, wstawianie do tekstu brakujących fragmentów, odnajdywanie powiązań pomiędzy wyrazami, ćwiczenie wymowy, dyktando, uzupełnianie brakujących kwestii w dialogach, nagrywanie brakujących wypowiedzi



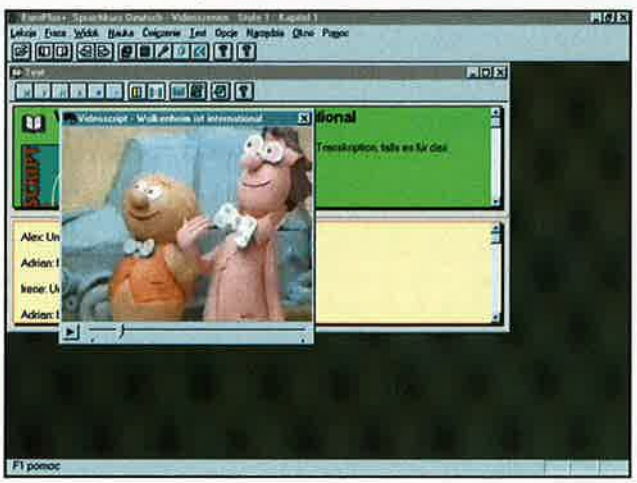


w dialogach, wskazywanie odpowiednich fragmentów tekstu, "rozsypanka wyrazowa", odnajdowanie odpowiednich podpisów ilustracji, ćwiczenie wprowadzonych konstrukcji gramatycznych, porządkowanie szyku wyrazów, nagrywanie zaproponowanej listy fraz, quizy. Po wykonaniu każdego z ćwiczeń możemy sprawdzić ile błędów popełniliśmy, usunąć pomyłki i uzupełnić brakujące elementy. Jedną z najbardziej charakterystycznych cech serii EuroPlus+ jest szeroka możliwość rejestrowania i porównywania próbek mowy. W skład pakietu wchodzi nawet specjalny słownik audio grupujący nagrania głosu lektora wymawiającego znajdujące się w słowniku wyrazy oraz program Tape Recorder służący do rejestrowania próbek wymowy użytkownika.. Innym użytecznym dodatkiem jest Browser umożliwiający wyszukiwanie w bazie danych tych ćwiczeń, które spełniają zdefiniowane przez użytkownika warunki.

EUROPLUS+ - SCHAU MAL AN

Muszę przyznać, że właśnie ten zestaw najbardziej przypadł mi do gustu. Jego wartość polega przede wszystim na możliwości "osłuchania" się z językiem podawanym w formie zabawnych scenek filmowych. Po każdej sekwencji wideo następuje seria ćwiczeń utrwalających

poznane przed chwilą słownictwo. Typy i struktura ćwiczeń są identyczne jak w głównym module, jednak, jak już wspomnałem, tutaj nakierowane są wyraźnie na ćwiczenie wymowy i rozumienia ze słuchu. Myślę, że skuteczność tej metody nauki języka jest ogromna, tym bardziej, że wiedza prezentowana jest w bardzo atrakcyjnej formie. Bohaterowie scenek to albo plastelinowe, niezwykle sympatyczne ludki o imionach Adrian i Fabian, albo postacie przypominające aktorów z japońskiego teatru cieni posługujące się przesadną (pomocną w wypadku słabej znajomość słownictwa) gestykulacją. Ważne jest, że lektorzy zatrudnieni do podkładania głosu w scenkach robią to niezwykle wyraźnie, a przy tym mają talent aktorski (podejrzewam, że są to profesjonalni aktorzy). Dzięki temu filmiki ogląda się z przyjemnością i nie pojawiają się problemy z ich zrozumieniem. Podczas nauki z Schau mal an miałem mnóstwo wspaniałej



Po lewej: Panowie Adrian i Fabian to para przesympatycznych ludzików, którym zdarzają się niesamowite przygody podczas podróży dookoła świata.

zabawy i sądzę, że nauczyłem się przy okazji znacznie więcej niż w trakcie nudnego wkuwania lekcji z tradycyjnych podręczników.

Podsumowując należy stwierdzić, że Interaktywny kurs języka niemieckiego zachowuje bardzo wysoki standard narzucony przez serię sygnowaną znaczkiem EuroPlus+. Oczywiście, że nie nauczy on nas języka bez naszej aktywności - aby zostać poliglotą musimy włożyć mnóstwo pracy, cierpliwości i jeszcze raz pracy - jednak sądzę, że w znacznym stopniu ułatwi nam zadanie. Warto polecić go szczególnie tak zwanym "wzrokowcom" oraz osobom pragnącym doskonalić wymowę. Obecność plusa w nazwie serii wcale nie jest przypadkowa - ten produkt ma wiele plusów.

JOHAN HANSEN

Producent:
Young Digital Poland
Dystrybutor:
YDP Multimedia
tel. (058) 526690
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows 3.11, 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Biblia młodego astronoma

Boję się, że nawet najwięksi fascynaci astronomii mogą odczuwać już lekki przesyt programami edukacyjnymi poświęconymi tej dziedzinie wiedzy. Sam tego doświadczyłem, gdy zobaczyłem kolejne "atmosferyczne" pudełko (z Jowiszem na okładce) na swoim biurku. Pomyślałem: "znowu?!". To prawda - fakt, że ten program (Discover Astronomy) stworzony został przez Maris - firmę, którą wręcz czczę za RedShift2 - poprawił mi humor... ale nie do końca. Pozostałem sceptyczny. I biję się teraz w piersi, gdyż okazałem się człowiekiem małej wiary. Moja podejrzliwość miała

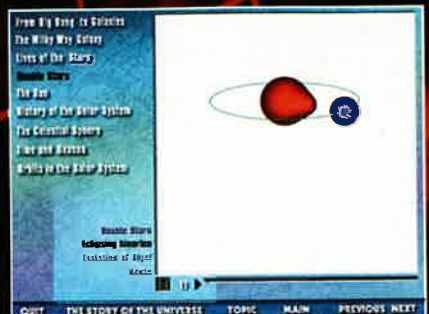
U dołu:
Przed wami kometa Halleya. Parę lat temu można ją było oglądać na naszym niebie. Niestety tylko nieliczni z nas dożyją chwili, gdy znów powróci w pobliże Ziemi (a nastąpi to za jakieś 70 lat).

źródło w pytaniu - cóż nowego może przynieść z sobą produkt, przed którego pojawieniem się mieliśmy już całe mnóstwo, nieraz wprost rewelacyjnych, dzieł poświęconych astronomii - te same planety, gwiazdy, mgławice...? Okazuje się jednak, że moje pytanie było źle postawione. Ważne jest nie tyle CO - ale JAK i DLA KOGO. Bo choć zawartość DA rzeczywiście w niczym znaczącym nie odbiega od np. RedShift, to forma, w jakiej podano nam tutaj astronomię, jest rewelacją. Tzn. rewelacją dla ludzi, którzy dopiero od bardzo niedawna są zafascynowani tym, co widać na nocnym niebie. Dla takich ludzi, znakomity skądinąd RedShift, może być zbyt trudny, a już na pewno przygniecie ich masą pożytecznych, ale zupełnie niepotrzebnych w tym momencie do szczęścia, informacji.

Natomiast Discover Astronomy przeznaczony jest właśnie dla "zielonych" astronomów. Nie uczy - a opowiada, nie straszy - a zachęca, nie nudzi - a wprost przeciwnie. DA to zbiór rozmaitych multimedialnych (to słowo jest stanowczo nadużywane, ale w tym momencie idealnie oddaje faktyczny stan rzeczy) prezentacji, ukazujących wiele ukrytych na niebie tajemnic. Naturalnie, oprócz samych pokazów, podawana jest całkiem przyzwoita dawka wiedzy, ale jej ilość oraz poziom świadomie zredukowano tak, by była tylko miłym i łatwym do przyswojenia kąskiem, a nie czymś, co przypomina niestrawną, podręcznikową wiedzę. Obsługa tego programu nie powinna nastręczyć nikomu najmniejszych kłopotów, nawet jeśli użytkownik nie przekroczył jeszcze 10 roku życia. Niestety, bariera językowa (angielski) radykalnie zawęża nam (w Polsce) krąg użytkowników, a wielka szkoda, bo spolszczona wersja byłaby znakomitym prezentem dla każdego dziecka. Może dystrybutor pokusi się o spolszczenie programu? Mam wrażenie, że byłby to wielki komercyjny sukces.

Discover Astronomy podzielony jest na dwa główne działy. Pierwszy to 9 rozbudowanych historii dotyczących Wszechświata (od teorii jego powstania, poprzez wędrówkę przez Mleczną Drogę, życie gwiazd, Słońce, historię Układu Słonecznego, sferę niebieską, gwiazdy podwójne, czas i pory roku, orbity planet w Układzie Słonecznym). Tu dodatkowo filmom towarzyszy narracja, a lektorką (Jacqueline Mitton) to prawdziwy ekspert w tej dziedzinie wiedzy. Filmy mogą być znakomitą pomocą naukową dla nauczycieli geografii i fizyki w szkołach podstawowych.
Drugim działem są nieco bardziej szczegółowe informacje dotyczące obiektów w Układzie Słonecznym i w głębokim kosmosie. Mówiąc konkretniej, możemy tu wyróżnić:

- Star Sky - widok nieba, okolice Gwiazdy Polarnej, gwiazdozbiory półkuli południowej, niebo nad Biegunem Północnym, i in.
- The Wandering Planet - planety widoczne gołym okiem na niebie, ich orbity, ruch planet na tle gwiazdozbiorów, etc.



* The Sun (wszystko o Słońcu, w tym mechanizm powstawania zaćmień i masa zdjęć)
* The Moon (wszystko o Księżycu, m.in. czemu widzimy jego fazy, wirtualna podróż na Księżyc, jak Księżyc powoduje zaćmienia Słońca, zdjęcia, itp.)
* Mercury, Venus and Mars (rozbudowana prezentacja tych planet, naturalnie z masą zdjęć)
* The Outer Planets (omówione planety zewnetrzne, zdjęcia, wirtualny lot pomiędzy gazowymi gigantami, etc.)
* Comets & Asteroids (pas asteroidów, kilka słynniejszych komet, schemat przejścia asteroidu Ikar w pobliżu Ziemi, zdjęcia)
* Star, Cluster & Gas Clouds (Plejady, mgławica Oriona, prezentacja gwiazdy Algol, zdjecia)
* Galaxies (galaktyka M-31, zwana "mgławicą Andromedy", gromada galaktyk w gwiazdozbiorze Panny, zdjecia).

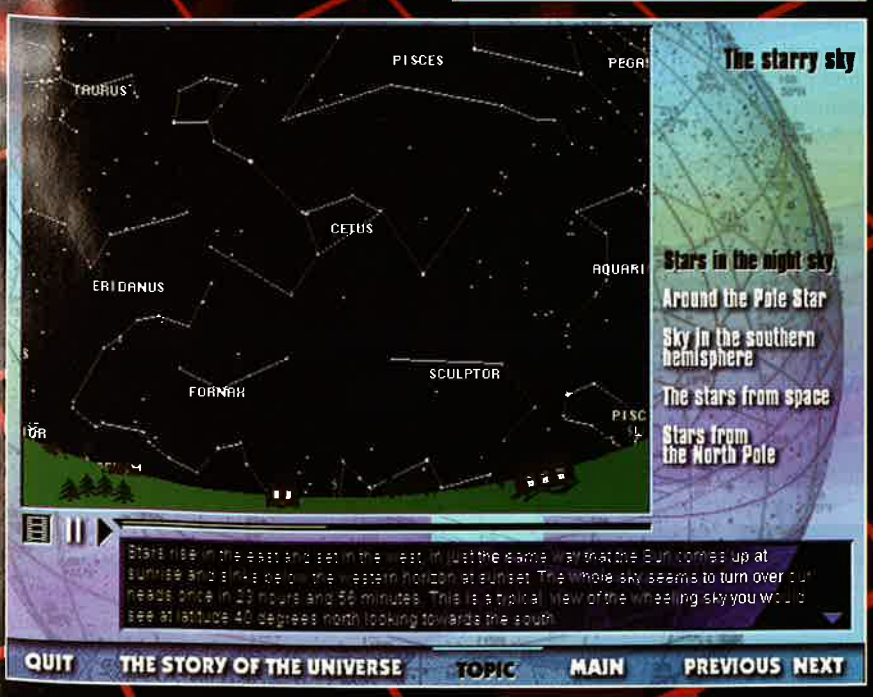
Pokazy skonstruowano tak, by wprowadzać nas w dany temat stopniowo, dając czas na oswojenie się z zagadnieniem. Np. prezentując gwiazdozbiory, widzimy najpierw pojedyncze, bezimienne gwiazdy, potem pojawiają się nazwy niektórych z nich, następnie dodane są nazwy gwiazdozbiorów, na koniec zaś gwiazdy łączą się konstelacje. Jednocześnie w oknie u dołu ekranu pojawia się tekst omawiający dany temat - jeśli zaś chcemy uzyskać dodatkowe informacje, to wystarczy kliknąć na jakiś obiekt (wzięty w ramkę), a pojawi się spora dawka encyklopedycznej (ale popularnej) wiedzy na jego temat (na podstawie Penguin Dictionary of Astronomy). Naturalnie w dowolnym momencie możemy wstrzymać pokaz, chcąc np. bardziej szczegółowo zapoznać się z jakimś ciałem niebieskim czy komentarzami komputera. Dodajmy do tego, że znakomita większość prezentowanych animacji robiona jest na naprawdę zapierającym dech poziomie, a całości towarzyszy bardzo sugestywna muzyka, w której miłośnicy Vangelisa czy Tangerine Dream odkryją "swojskie klimaty". Przyznam się, że niejeden raz muzyka skutecznie odrywała moją uwagę od towarzyszącej jej prezentacji - wada to czy zaleta?

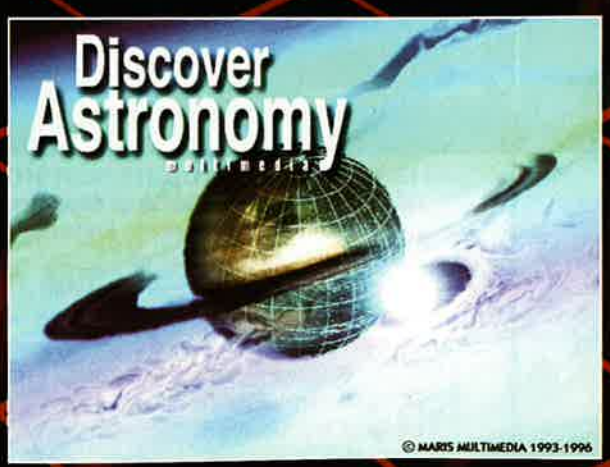
W sumie w DA zawarto około 50 bardzo rozbudowanych animowanych sekwencji i kilkadziesiąt znakomitych zdjęć oraz całkiem przyzwoita ilość informacji. Dlatego wydaje mi się, że DA jest programem na swój sposób wybitnym i jeśli nawet posiadasz w kolekcji i RedShift2, i Solar System Explorer, i Ziemie we Wszechświecie, to zakup Discover Astronomy na pewno nie będzie wyrzucaniem pieniędzy w błoto. Przeciwnie!

JERZY POPIELA

Bonusik

Na kompakcie z DA zawarte jest demo RedShift2, jeśli więc nie mieliście dotąd kontaktu z tym prawdziwym domowym planetarium - polecam je Waszej uwadze. Tym bardziej, że posiadacz Discover Astronomy ma zapewnioną zniżkę (o 5 funtów) przy zakupie RS2. Ciekawe, czy obowiązuje ona też w Polsce?

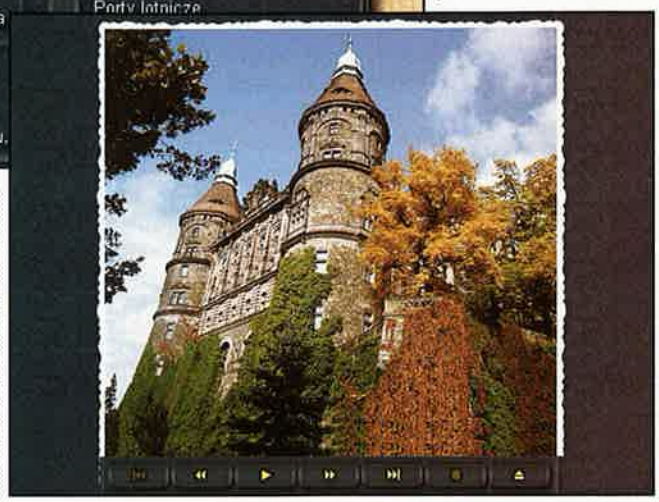




Producent:
Maris
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: (?)

W Polskę idziemy!



Po prawej:
Ludzie, wakacje!!! I cała Polska do dyspozycji...

Gdy piszę te słowa, od wakacji dzieli nas już tylko kilka tygodni, gdy to czytacie, dystans ten zmniejszył się do kilku(nastu) dni. Najwyższy (i ostatni) czas, by zaplanować swoje wakacyjno-urlopowe wędrówki po Polsce. W tym zbożnym dziele bardzo pomocy może być Atlas Miejscowości Polskich, firmy Ambient Multimedia ze Szczecina. Wydany w trzech wersjach językowych (polska, niemiecka, angielska), zawierający się na jednym kompakcie, powinien być bardzo przydatną pomocą dla wszelakiej maści turystów.

AMP jest rozbudowaną bazą danych dotyczących polskich miejscowości (jest tam 45.000 miast, miasteczek, mieścin, itp.). Po uruchomieniu atlasu widzimy następujące opcje: Album (alfabetyczny spis miejscowości, kliknięcie wywołuje informacje o miejscowości i odpowiednie zdjęcia), Mapa (fizyczna lub administracyjna) - jeśli wcześniej wybraliśmy w albumie jakąś miejscowość, to będzie ona zaznaczona na mapie (plus informacja, czy jest ona w zasięgu sieci telefonów komórkowych - co może być ważne dla ludzi interesu). Ponadto możemy sobie wywołać na niej (za pomocą bardzo prostego w obsłudze menu) miasta wojewódzkie, krainy geograficzne i etnograficzne, przejścia graniczne, porty lotnicze i morskie, a także uzyskać najrozmaitsze informacje o naszym kraju, czy np. zapoznać się z listą ambasad i konsulatów, jakie znajdują się na terenie Polski. Prezentacje to rozbudowana reklama turystycznych atutów naszego kraju, gdzie możemy obejrzeć (i wysłuchać - bo jest i lektor) informacje na następujące tematy: zabytki, stadniny koni, krajobrazy, herby miast, panoramy miast, obrzędy ludowe i imprezy kulturalne, rekreacja, sport, wypoczynek. Ostatnim działem jest: Czy wiecie, że... czyli, jak nietrudno się domyślić - zbiór najrozmaitszych ciekawostek dotyczących naszego kraju, kalendarium i quiz.

Całości dopełnia łagodna wakacyjna muzyczka (gitary akustyczne). Dodając do tego wysoką jakość wykonania i bardzo nieskomplikowaną (nawet dla totalnego komputerowego laika) obsługę, uzyskujemy produkt dobrej klasy i - czego by nie mówić - bardzo przydatny. Ważne jest też to, że producent obiecuje, iż zawarte w atlasie dane będzie można stale aktualizować (przez Internet). Dzięki temu program będzie stale "na czasie", nawet przez kilka lat użytkowania. To miłe, że Ambient Media nie wyznaje filozofii "zrobione, sprzedane, zapomniane". Oby tak dalej, panowie!

JERZY POPRAWA

Producent:
Ambient Multimedia
Dystrybutor:
Ambient Multimedia
tel. (091) 557684
Minimalna konfiguracja:
386, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 49 zł
(tylko dla czytelników CD Action)

LANGMaster®
Nauczy Was angielskiego!

50 godzin dźwięku 40.000 haseł

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

Sprzedaż wysyłkowa 5% taniej!

Aby zamówić dowolny pakiet LANGMastera, wystarczy zadzwonić lub wysłać fax.

Skorzystaj z okazji! Składając zamówienie powołaj się na:

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

CD-ACTION

a otrzymasz specjalne ceny:

LM Starting Version (1xCD) 25 zł
kolekcja demo wszystkich 13 tytułów, materiały informacyjne w formie elektronicznej

LM READERS (1xCD) 99 zł
do wyboru 1 z 12 kursów j. angielskiego, razem 12 płyt CD!

LM READERS Pack (4xCD) 295 zł
zestaw 4 płyt CD z kursami - komplet z danego poziomu

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD) 365 zł
multimedialny słownik j. angielskiego 283 000 nagranych słów, 40 000 haseł, 30 000 przykładów, 76 000 sekwencji, 50 godzin dźwięku - rewelacja!

LM Starter Kit (5xCD) 615 zł
najpotężniejsze narzędzie do nauki j. ang.: słownik + zestaw kursów

Do każdego pakietu komplet podręczników - gratis! Najlepszy zakup!

Zamówienia należy kierować do:

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego

ul. 11 Listopada 85
26-600 RADOM
tel./fax: (0 48) 442-36
(0 48) 360-80-91

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

KUPUJ NAJTANIEJ NA ŚWIECIE

NEED FOR SPEED 2
Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), którymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
Dwie klasy postaci, ponad 65 bohaterów, 66 rodzajów potworów, dziesiątki nowych czarów, edytor poziomów, polska wersja językowa.

ACE VENTURA
Wciel się w postać Ace Venturę, spieszącego na ratunek zagrożonym zwierzętom. Przed tobą sześćdziesiąt scenerii,tak egzotycznych jak krater wulkanu czy bezkresne obszary Antarktydy. Gra jest całkowicie po polsku.

SETTLERS II NOWE MISJE
Jest to nowy zestaw kampanii do niesmiertelnego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.

Wirtualny Hit Miesiąca

MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Abyś mógł osiągnąć końcowy sukces, zostałeś wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki - karabiny, granaty, broń atomową i super celną broń snajperską. Gra jest całkowicie po polsku.

Do pięćdziesięciu pierwszych egzemplarzy gry MDK nasza firma dokłada płyty z demami najnowszych gier gratis!

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry w wersji PC CD-ROM

Admiral Sea Battles	138 zł	Ms Flight Simulator	195 zł
Alien Trilogy	129 zł	Ms Monster Truck Madness	109 zł
C&C Red Alert	145 zł	NBA 97	137 zł
Cyberia	65 zł	Polanie CD	79 zł
Diablo	145 zł	Privateer: The Darkening	150 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Ready&Alert (misje do Red Alert)	69 zł
Fifa 97	139 zł	Steel Panthers II	160 zł
Flying Corps	139 zł	Tomb Raider	136 zł
Katharsis	119 zł	Warcraft 1 Orcs&Humans	65 zł
KKND	139 zł	Warcraft 2 Deluxe	175 zł
Lords of The Realms 2	138 zł	3D Atlas PL	144 zł
M.A.X.	129 zł	DK: Jak to Działa? PL	169 zł
Mega Six PAK (6xCD)	135 zł	Euro+Pro. Pack 1+2+3	375 zł
Ms Close Combat	109 zł	Ms Encarta 97	139 zł

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

Zwierzątka w proszku

Po prawej w głębi: Nieladnie podglądać, ale co poradzić.

Każdego dnia na ziemi umiera bezpowrotnie kilka gatunków zwierząt. Wspaniałomyślna pomoc tych nainteligentniejszych nie zmienia zbytnio tego stanu rzeczy. Oczywiście nie każdy przedstawiciel homo sapiens pali się do ratowania zwierząt. Tak czy inaczej wielu gatunków zwierząt już nigdy nie zobaczymy a i te, które jeszcze nie tak dawno były bardzo pospolite, niedługo staną w obliczu ekologicznej katastrofy.

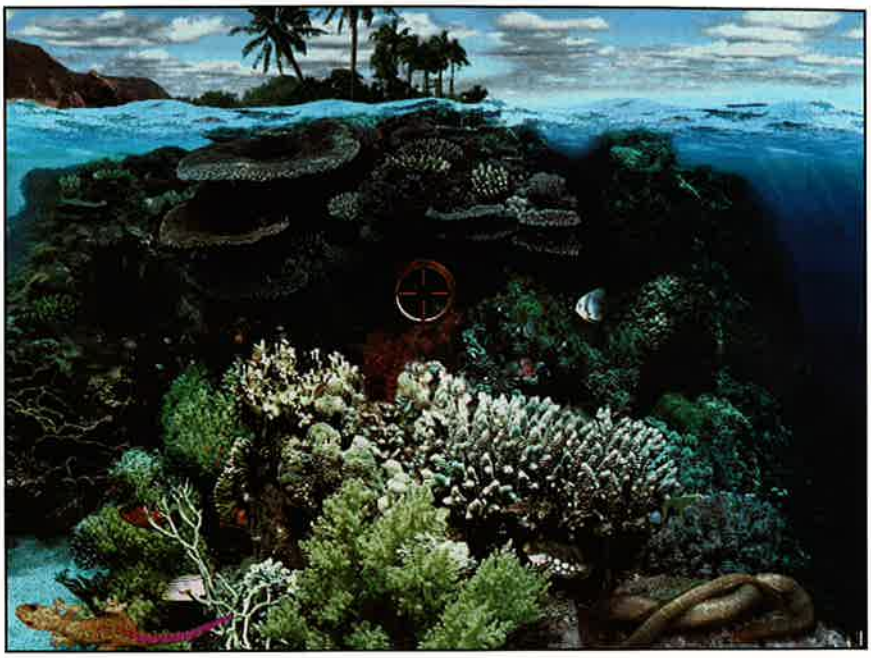
Kiedyś, jeśli ktoś chciał zobaczyć dzikie zwierzę, po prostu wyjeżdżał poza miasto. W dzisiejszych czasach taka eskapada daje niewielkie szanse na zobaczenie czegoś ciekawego. Cóż - ewentualnie można wybrać się do zoo gdzie zwierząt jest sporo. Ale wyglądają jakoś nienaturalnie. Zresztą co się tu dziwić - człowiek po paru latach za kratkami też nie wygląda najlepiej.

Do niedawna zwierzę można było również zobaczyć, siedząc w fotelu - ale tylko tylko w telewizji (ewentualnie jakieś domowe). Teraz, gdy tak zwane komputery multimedialne (nie śmiej się Yabol ;)) stały się w miarę powszechne a ich możliwości całkiem spore, pojawiła sie nowa możliwość.

Powstaje coraz więcej "zwierzęcych" programów komputerowych. Dzisiaj zobaczymy najnowszy produkt firmy, która wiedzie prym w tego typu produkcjach. Discovery Channel Multimedia, bo o tej korporacji mowa, wypuściła właśnie dzieło pod tytułem Animal Planet. Program ten jest skarbnicą wiedzy o ponad tysiącu zwierząt. Każdy zwierzak został sfotografowany i opisany. Opis składa się

z kilku części. Oprócz najistotniejszych, encyklopedyczno-naukowych informacji, podanych i tak w atrakcyjny sposób, autorzy przygotowali też kilka ciekawostek. Możemy się z nimi zapoznać najeżdżając kursorem na wizerunek badanego zwierzaka. Oprócz opisu każde zwierzę, które jest w tej chwili zagrożone wyginięciem, zaznaczono dużym migającym napisem. Jeśli chcemy, możemy oczywiście poznać przyczyny owego zagrożenia.

W katalogu o ponad tysiącu pozycjach, poruszanie się jest trochę utrudnione, więc programiści musieli się postarać. Stworzyli kilka (a dokładnie rzecz biorąc dwa) rodzajów wyszukiwania interesujących nas zwierząt. Po pierwsze, możemy zabawić się w obserwatora i z lunetą w ręce zwiedzać tereny, na których mieszkają zwierzęta. Najpierw wybieramy terytorium, które chcemy obserwować. Do wyboru jest osiem regionów, od biegunów polarnych aż po oceany. Po wyborze obszaru przenosimy się do miejsca obserwacji. Jest ono przedstawione jako dość szerokie (jakieś dwa ekrany) zdjęcie (o jakości zdjęć za chwilę) przedstawiające dany teren. Teraz za pomocą lunety możemy szukać interesujących nas zwierząt. Niektóre z nich są tak dobrze ukryte, że można się nieźle natrudzić, żeby je znaleźć. Samo szukanie to całkiem fajna zabawa. Poza tym na każdej planszy jest jakieś ukryte



Po lewej:
Luneta na cel i bum.

miejsce, a w nim... Inny sposób szukania to po prostu indeks podzielony na kilka kategorii, np. obszar występowania itp.

No... po tych wszystkich exploracjach można wreszcie przejść do sedna sprawy i w końcu pooglądać zwierzaki.
Jak to mniej więcej wygląda opisałem wcześniej. Teraz tylko jedna uwaga.
W menu mamy dostępną wspaniałą opcję print, dzięki której możemy wydrukować wszystko, co encyklopedia podaje na temat pokazywanego zwierzaka, łącznie ze zdjęciem. Podstawowym założeniem tej opcji było umożliwienie wydruków mających być potem wykorzystanych w szkole, czy to przez nauczyciela czy przez ucznia. Niestety, produkt Discovery Channel nie jest jeszcze spolszczony, więc ten sposób jej używania odpada w większości przypadków. Ale spokojnie... Nadal można oglądać interesujące nas zwierzaki na ekranie. Jest co oglądać. Zdjęcia naszych bohaterów są bardzo dobrej jakości. Podobie zresztą tereny, które przeszukujemi i inne elementy programu Animal Planet.

Tak więc od strony graficznej nie da się programowi niczego zarzucić. Podobnie jest z oprawą muzyczną. Pomimo tego, że dźwięki nie spełniają tu kluczowej roli, to są zrobione po prostu dobrze. Szkoda tylko, że nie możemy usłyszeć odgłosów zwierząt. Pomimo tego i tak uznaję Animal Planet za naprawdę niezły produkt, a jego jedyną wadą jest chyba tylko język (wadą w sensie pełnego wykorzystania, na przykład dla szkół - dla

niektórych, uczących się bądź doskonalących angielszczyznę Animal Planet jest produktem bezcennym). Pomimo tego polecam ten program zarówno tym, którzy znają angielski, jak i tym którzy go nie znają lub znają w stopniu minimalnym. Opisy zrobiono w taki sposób, że nie sprawi kłopotów przetłumaczenie ich sobie, co często warto robić - przy okazji można poćwiczyć swój angielski.

No... to lecę oglądać Bandicoot'y (?) i Wam życzę tego samego!

YASIU

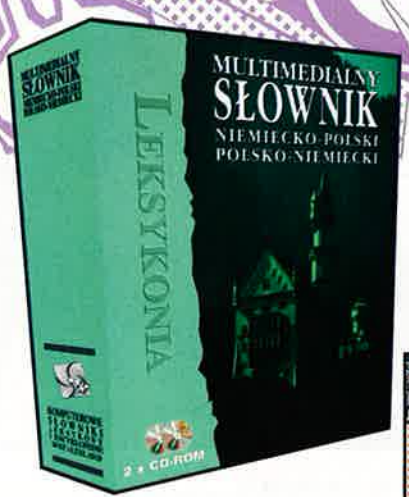
Producent:
Discovery Channel Multimedia
Dystrybutor:
Discovery Channel Multimedia
tel. (001) 3019861999
Minimalna konfiguracja:
486/50, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Po prawej w głębi: W tym słowniku znajdziecie nie tylko suche definicje, lecz także barwne ilustracje działające na wyobraźnię znacznie lepiej niż tekst.

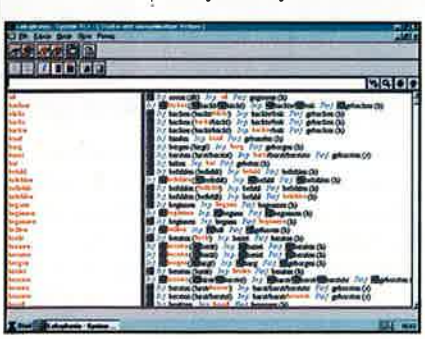
Czym jest Multimedialny słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki? Wydawać by się mogło, że odpowiedź jest prosta, sugeruje ją przecież tytuł, jednak zanim wydamy osąd, sięgnijmy po materiały reklamowe dostarczone przez producenta. Wynika z nich, że poza funkcją słownikową program spełnia mnóstwo dodatkowych zadań , stając się prawdziwym "niezbędnikiem" tłumaczy, lektorów, studentów języka niemieckiego. Tyle możemy dowiedzieć się z reklamówek, jednak jak zwykle prawda wychodzi na jaw dopiero "w praniu". Mojej skromnej osobie przypadł zatem zaszczyt bycia praczką (z niemiecka - Frau Putzke). Uwaga, włączam Waschmaschine!

Was ist das?

DEMO NA CYBER CD



Patrząc na program od podszewki (uprawnia mnie do tego fakt, że z wykształcenia jestem informatykiem), możemy sklasyfikować go jako typowy system obsługi baz danych. Oczywiście przeciętny użytkownik nie musi, a nawet nie powinien, zdawać sobie sprawy z mechanizmów ukrytych pod zewnętrzną powłoką interfejsu - dla niego istotne jest, by wszystko działało sprawnie, bez zgrzytów i poślizgów, i moim zdaniem ten warunek został spełniony, chociaż miałbym drobne (naprawdę drobne) zastrzeżenia do szybkości działania. Istotną zaletą takiej konstrukcji jest jej uniwersalność wyrażająca się w tym, że możemy bez trudu dołączać do systemu nowe bazy oraz modyfikować istniejące. Jeżeli czujesz się na siłach, możesz przy pomocy specjalnego edytora stworzyć interesującą bazę danych o dowolnej tematyce, wzbogaconą o odsyłacze hipertekstowe, grafikę i dźwięk. Oczywiście, na dwóch płytach CD mieści się znacznie więcej niż tylko "goły" system, znajdziemy tam także kilka gotowych już baz leksykalnych, którym aplikacja zawdzięcza swą nazwę. Przede wszystkim mamy do dyspozycji komputerowe wersje renomowanych słowników niemiecko-polskiego i polsko-niemieckiego WNT. Myślę, że ten element nie wymaga specjalnej rekomendacji, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne to przecież potentat na rynku wydawnictw słownikowych.



Bazy grupują około sześćdziesięciu pięciu tysięcy haseł, zaczerpniętych zarówno z języka potocznego, jak i terminologii fachowej dotyczącej techniki, informatyki, motoryzacji. Bez wątpienia ten element jest sercem i głównym atutem całego pakietu, ale to jeszcze nie wszystko. Aby uzasadnić obecny w tytule epitet "multimedialny", autorzy projektu zawarli w nim także modne ostatnio słowniki ilustrowane (ilustrowany minisłownik niemiecko-polski i ilustrowany minisłownik polsko-niemiecki). Każde z zawartych w nich haseł ubarwione jest wysokiej jakości fotografią lub grafiką. W sumie na płycie znajduje się około sześciuset ilustracji, do jakości których nie mogę mieć żadnych zastrzeżeń. Gorzej wygląda sprawa szybkości odczytywania listy haseł oraz pojedynczych rekordów, system ma najwyraźniej z tym pewne problemy. Sądzę, że ten punkt menu powinien być traktowany jako urozmaicenie, ozdobnik i nic ponadto. W końcu zadaniem słownika nie jest opisywanie rzeczywistości za pomocą bodźców wzrokowych. Z kolei użyteczność części zatytułowanej "czasowniki mocne i nieregularne" jest bezsporna. Zawarto w niej formy podstawowe (Infinitiv, Imperfekt i Perfekt) czasowników tego typu.

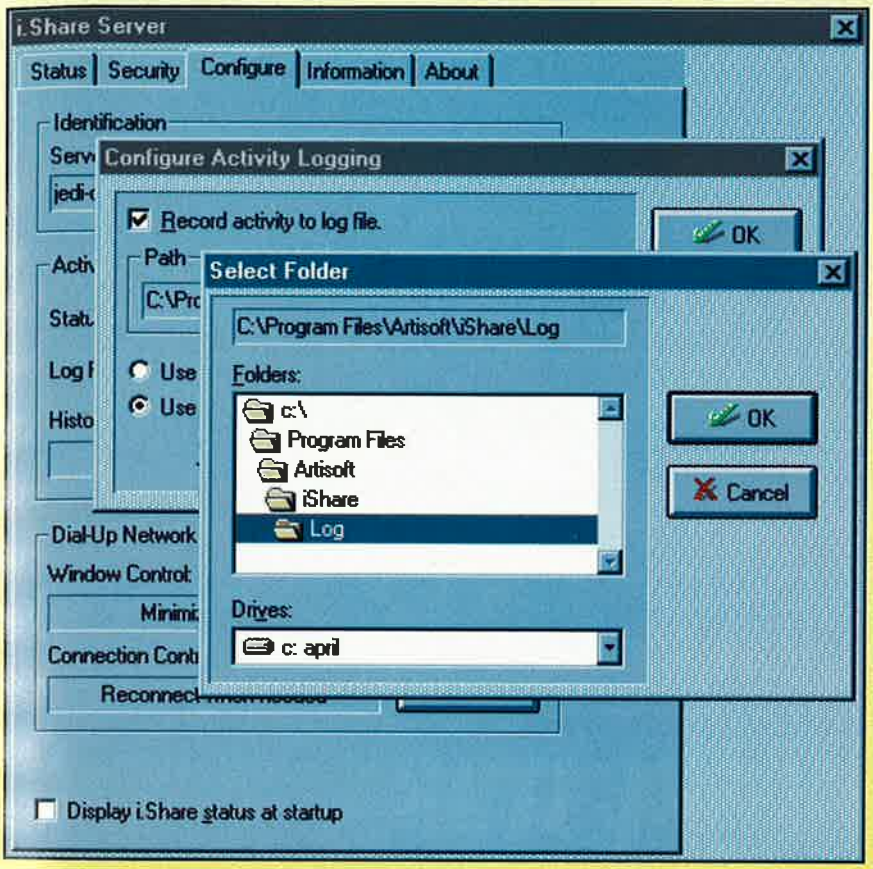
O czym warto jeszcze wspomnieć? Myślę, że o rozbudowanych i efektywnych funkcjach wyszukiwania informacji w bazach (poszukiwanie na podstawie fragmentu wyrazu, poszukiwanie w opisach haseł itd.), możliwości zdefiniowania aktywnych klawiszy, po naciśnięciu których tekst zaznaczony w dowolnej aplikacji przenoszony jest do słownika i automatycznie tłumaczony (prawdę mówiąc ta opcja nie działa rewelacyjnie, lecz nie widziałem jeszcze programu, który mógłby się w tej materii popisać) oraz możliwości łączenia baz w zestawy przetwarzane wspólnie przez system. No i najważniejsze: każde słowo umieszczone w słowniku posiada odpowiednik dźwiękowy (próbkę mowy), który demonstruje jego prawidłową wymowę.

JANEK JANKOWSKI

Producent:
LexLand/WNT
Dystrybutor:
WNT
tel. (022) 8267271
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows 3.11,95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 146.40 zł

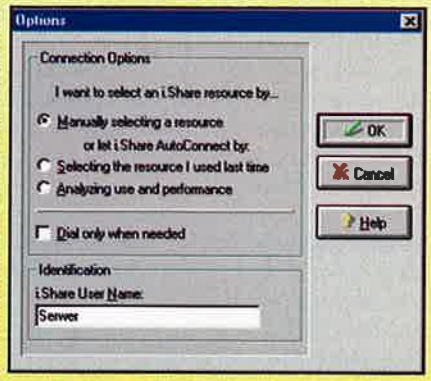
Podzielmy się Internetem

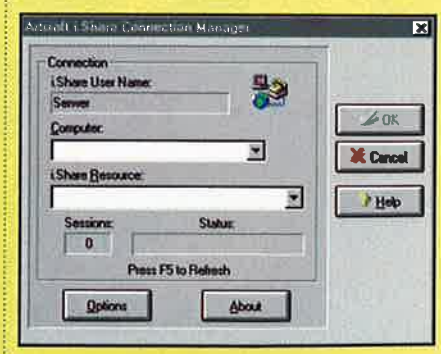


Internet to piękna sprawa, o czym nie muszę chyba nikogo przekonywać. Można np.(ten przykład jest już tak oklepany, jak pieśń patriotyczna: "Szła dziewczeczka..") obejrzeć sobie galerię w Luwrze, bądź, łącząc przyjemne z pożytecznym, włamać się na serwer rządowy:-).

Jednak każde łącze internetowe kosztuje, i to niemało, poza tym dochodzi jeszcze koszt modemu, konta u providera (usługodawcy internetowego) itp. Jeśli posiadamy jeden, samodzielny komputer, to w zasadzie nie ma innego wyjścia, ale jeżeli np. mamy firmę, w której pracuje lokalna sieć komputerowa, bądź sąsiada, z którym spięliśmy się IPXem, to takie rozwiązanie drastycznie podnosi koszty (chyba, że internet będzie tylko na jednym komputerze, ku żalowi pozostałych pracowników:-(( ). Rozwiązaniem alternatywnym wobec tak drastycznych posunięć (nie mógłbym grać w Meridiana), jest program udostępniający Internet poprzez sieć lokalną, komputerom, które nie posiadają modemów. Jednym z takich programów jest i.Share, firmy Artisoft - znanej z pakietu sieci Lantastic, czyli popularnego systemu sieciowego, standardu peer to peer. Nie oznacza to jednak, że siecią lokalną, w której używamy programu, musi być Lantastic - z Microsoft Network również działa i to bezkonfliktowo. Transmisja odbywa się za pomocą wbudowanego protokołu Winsock. Przy okazji dobra wiadomość dla tych, których przerażają, tworzone przy UNIXowych programach tego typu, skrypty i inne pliki wsadowe. Takiego koszmaru da się uniknąć w przypadku i.Share. Praktycznie instalacja ogranicza się do kilku kliknięć myszą i decyzji, czy program instalowany jest jako serwer i.Share (to na komputerze, w którym jest modem), czy też jako klient (to na pozostałych).

Program posiada sporo możliwości, między innymi automatyczne logowanie i wylogowywanie, itp. Organizacja pracy usprawniona jest przez możliwość wykorzystania makr Excela, do zarządzania czasem pracy w Internecie. W przypadku zainstalowania programu w wersji serwer, można skorzystać z programu i.Watch, w którym podobnie, jak w opcji bookmark (w Netscape Navigatorze), można zapisywać ulubione adresy stron WWW. W katalogu i.Share znajdują się cztery pliki (z rozszerzeniem CSV) zawierające adresy wybrane przez firmę Artisoft. Jeżeli chodzi o diagnostykę, to program współpracuje z wszystkimi aplikacjami testującymi, za wyjątkiem dwóch programów z pakietu Norton Utilities 2.0 for Windows 95, a mianowicie Norton System Doctor i Norton System Information. W przypadku uruchomienia tych aplikacji mogą one pokazywać nieprawidłowe informacje (w przypadku Norton System Information nieprawidłowo działa tylko panel "Internet"). Da się to obejść, zmieniając na czas uruchamiania tych programów parametry Winsocka. Proces ten opisany jest dokładnie w pliku readme. Ogólnie jest to bardzo pomysłowe rozwiązanie, choć boleśnie można odczuć czasami "prędkość" transferu przez sieć lokalną. Program jest przyjazny w obsłudze, prosty i nie "krzaczy się", co niektórym aplikacjom





zdarza się nagminnie. A poza tym ma tę zaletę, że działa również pod Windows 3.1, co dla przeciwników Win'95 (a tych jest sporo) będzie na pewno miłą informacją.

Krzysiek Kaliszewski

Producent:
ArtiSoft
Dystrybutor:
Forlans
tel. (061) 689900
Minimalna konfiguracja:
386, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Cena:

Wielki puchar Impreza odbywa się co cztery lata. Wówczas to na bitej ziemi spotykają się zawodnicy z całego świata. Tłumy szaleją. Co bardziej obrotni zbijają fortuny na koszulkach. Już za rok każdy kto kocha tę okrągłą szachownicę, będzie mógł posmakować nieziemskich emocji. Mowa oczywiście o mistrzostwach świata w piłce nożnej. Póki co, w oczekiwaniu na nie można odświeżyć pamięć o spotkaniach, które już się wydarzyły. The Football Encyclopedia jest kompletnym przewodnikiem po mistrzostwach świata, które miały miejsce od zarania dziejów, czyli od 1930 roku do ostatnich mistrzostw w 1994. Zawartość merytoryczna (czyli fakty) jest w pełni satysfakcjonująca: zawodnicy, rozgrywki, slajdy, filmiki z najbardziej udanych strzałów, muzyka. Jest tu po prostu wszystko, czego kibic lub gracz mógłby oczekiwać. Dla posiadacza piłki i komputera to obowiązkowa pozycja.

w roku 1982 Polsce, a 4 lata wcześniej doznał kontuzji w co najmniej piątej minucie gry - ha, ha to miał być żart rodem z AltaVista). Jeśli ktoś ma zamiar startować w radiowym konkursie pt.: „Wiem wszystko o Footballu", to z tym programem jest nie do zagięcia. Poza tym wszystkim jako wyzwanie najbardziej pamiętliwi znajdą Quiz z wiedzy o mistrzostwach. Pytania nie są łatwe. Postaram się być systematyczny jak 80-letni księgowy. Encyklopedia składa

ABC footbolu

Autorzy programu uchronili się przed takimi błędami produktów multimedialnych jak zbytnia prostota czy zbyt duża złożoność. Tu wszystko jest logicznie powiązane i co więcej jest 'organoleptycznie' satysfakcjonujące. Podoba się to nawet takiemu profanowi footballu jakim jestem ja sam. Oprócz przeglądania poszczególnych dat, mamy możliwość wyszukiwania według dowolnie wymyślonych kryteriów (chociaż brakuje tak złożonych zapytań jak: który zawodnik strzelił bramkę

się z czterech głównych opcji. History - to historia mistrzostw od 1930 do 1990, osobną działką jest World Cup 94 - więcej megabajtów screenów i filmików, kolejną atrakcją jest Quiz, ostatni przystanek to Search. Uruchamiam History i pojawia się ekran główny tej opcji - spis wszystkich imprez wraz ze skrótowym wprowadzeniem: liczba krajów biorących udział, strzelonych bramek i liczba meczów. Mistrzostwa są ułożone latami. A wcześniej pod Creation of FIFA można znaleźć bardzo pouczający filmik na temat sprawców tego całego zamieszania.

Bezwstydnie cofam się do roku 1930 - czasów gdy nasi dziadkowie dopiero się reinkarnowali. Toż to mistrzostwa w Urugwaju. Radzę zwrócić tutaj uwagę na skoczny motyw muzyczny towarzyszący mistrzostwom. Jeśli wciśniemy ikonę kamery, to obejrzymy filmowe wprowadzenie informujące o najważniejszych momentach imprezy. Mamy tu kilka podopcji ułatwiających penetrację tematu. Na przykład w Teams dokonujemy przeglądu drużyn. Wybieramy jedną z nich, aby zobaczyć na jakiej pozycji się zahaczyła, ile miała

punktów itp. Ponadto w Selections mamy dostęp do listy zawodników biorących udział w rozgrywce. Każdy z nich ma swoją teczkę zawierającą pozycję, liczbę meczów w których brał udział, żółte i czerwone kartki, oraz liczba goli z podaniem minuty strzału. Nie muszę przypominać, że graficznie jest to zrobione doskonale. Dzięki Winners na przykład widzimy pełnoekranowe, pamiątkowe zdjęcie zwycięskiej drużyny. Przesuwając kursorem po zdjęciu możemy zidentyfikować poszczególnych zawodników. Ostatnie mistrzostwa zostały przygotowane ze szczególną dbałością o szczegóły. Dzięki temu obserwujemy wszystko co działo się na boisku i poza nim - trzymamy rękę na pulsie od uroczystego otwarcia (nie mogło zabraknąć Pana Prezydenta US) po finał w Los Angeles. Każdy z etapów gry został uwieczniony odpowiednim zestawem slajdów, niekiedy filmów. Poza tym są tu

te same elementy co w History. Dodatkową atrakcją jest lista gwiazd footballu (Stars). Dostajemy wszystkie informacje na ich temat, może za wyjątkiem telefonu domowego. Nie zapomnijmy oczywiście zobaczyć zdjęć - jak wszystkie inne są one doskonałej jakości. Na koniec chciałbym polecić listę filmów prezentujących najbardziej widowiskowe zagrania (list of movies). W sumie jest ich około sto (100)! Jest nawet bramka strzelona w 1982 Belgii

przez Z. Bońka. Tym optymistycznym akcentem chciałbym się pożegnać.... do przyszłego roku.

MESCALITO

Po lewej w głębi: W programie znajdziesz wiele informacji o największych gwiazdach footbolu.

Producent:
Matra Hachette Multimedia
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
386 SX/25, 4 MB RAM, Windows 3.11, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

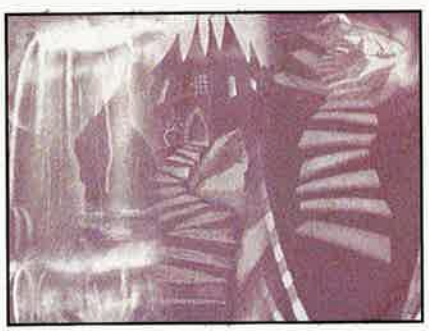
Cena: 175,00 zł

Przyjemność nauki

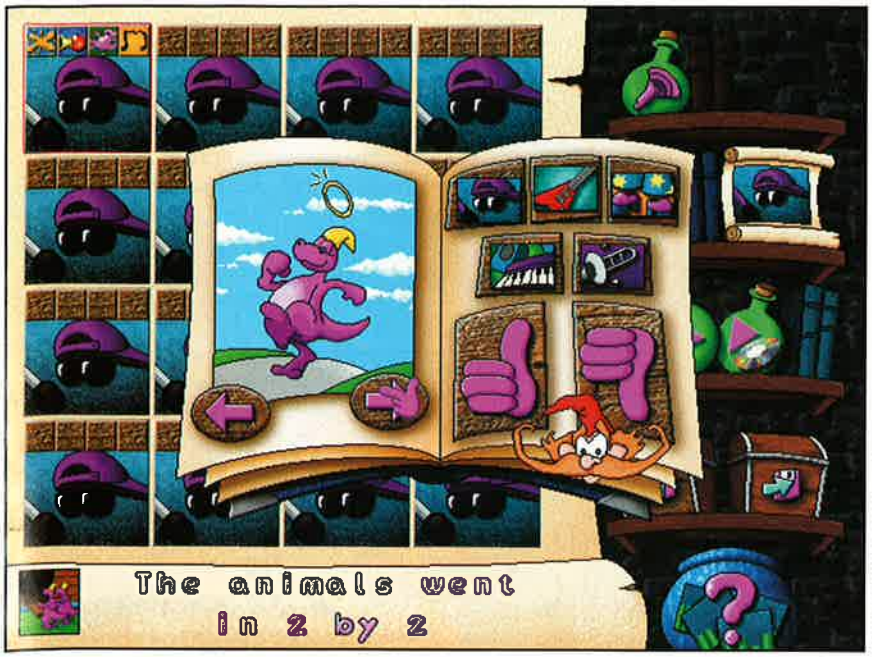
W Polsce tekst o tym, że nauka potrafi być przyjemnością, z reguły wywołuje gorzki rechot słuchaczy. Każdy z nas może od ręki przytoczyć ze swojego szkolnego życia szereg wspomnień, od których włos jeży się na głowie: nauczyciele wyzywający uczniów najgorszymi słowami, zadający "od stronicy do stronicy" (a jutro będzie z tego kartkówka), stawiający na matematyce dwójki czy jedynki z powodu np. zbyt - ich zdaniem - ekstrawaganckiej fryzury, lub też nie potrafiący przekazać swej wiedzy uczniom, reagując agresją na każdą wątpliwość, wyżywający swe sadystyczne ciągotki na swoich "niewolnikach" (sam miałem taką panią geograf w podstawówce, że jeszcze dziś robi mi się zimno, gdy przypomnę sobie jej zachowanie i atmosferę terroru, jaką potrafiła wytworzyć na lekcjach), itp. itd. Jednak każdy ma (miejmy nadzieję) też w pamięci jakiegoś nauczyciela, który potrafił być przyjacielem, a nie wrogiem, i który umiał zachęcić uczniów, by naukę traktowali nie jako przykrą konieczność "rycia" na pamięć podręcznikowej wiedzy, a jak fascynującą, intelektualną przygodę. Tych wzorowych nauczycieli nie spotyka się jednak, niestety, zbyt często.

Dlatego, by udowodnić założoną tezę (że nauka może być przyjemnością), muszę odwołać się do... programu komputerowego. Niestety... A jest taki piękny program (a właściwie ich cykl) o nazwie Fun School. Dziś zaprezentuję (w skrócie) jego szóstą część. Nawiasem mówiąc znajdziecie jego demo (dość okrojone) na naszym windowsowskim kompakcie i - uwaga! - na płytce dosowej macie dodatkową niespodziankę: PEŁNĄ wersję Fun School 4 (życzę miłej zabawy).

Fun School to nic innego jak takie podawanie wiedzy, by odbiorca miał złudzenie, że nie uczy się, a bawi na całego. Trzeba przyznać, że autorom produktu (firmie Europress) ta karkołomna sztuczka udała się we wzorcowy wręcz sposób (inna rzecz, że w sumie siedzieli nad tym programem - tzn. nad kolejnymi wersjami od 1 do 6 - przez... dziesięć lat, korzystając z rad wielu nauczycieli, psychologów, pedagogów itp.). Wprawdzie użytkownik WIE, że właśnie się uczy - ale w niczym nie zmniejsza to satysfakcji płynącej z zabawy. Program adresowano do odbiorców w trzech kategoriach wiekowych: 4-7 lat, 6-9 lat, 8-11 lat. Dla "przedstawicieli" każdego przedziału przygotowano odpowiednie programy edukacyjne (gry), dostosowane tak poziomem wiedzy, jak i wystrojem graficznym do gustów tych (wbrew pozorom) dość wybrednych i wymagających odbiorców. I tak w Fun School 6 znajdziecie: FairyLand (Krainę bajek - czyli coś dla baardzo niedużych dzieci), MagicLand (Kraina Magii - tu już wymagania programu w stosunku do dzieci rosną) i FutureLand (Kraina Przyszłości, rok 4000) - czyli coś dla "prawie nastolatków". W każdym dziale napotkacie wprawdzie dość podobne kategorie (English, Maths, Biology, Music, Art - to zawartość... FairyLand! W MagicLandzie możecie powędrować



do: Maths, Physics, English, Music, Art, a FutureLand oferuje: Maths, Science, English, Music, Art), choć naturalnie poziom wiedzy (i trudności gry) jest tu zawsze odpowiednio zróżnicowany. Każdy "etap" ma swojego bohatera, którzy przeprowadzi dziecko przez kolejny labirynt



Co na CD?

A co znajdziecie w Fun School 4? Cóż, graficznie (VGA) i dźwiękowo ten program wyraźnie ustępuje swojemu następcy (ponadto jest stworzony dla niezbyt przyjaznego multimediom środowiska DOS), ale tu również zachowano podział wiekowy (do 5 lat, 5-7, 7-11), a dzieci, oprócz grania w rozmaite gierki, mogą przy okazji pouczyć się angielskiego, geografii, opanować położenie klawiszy na komputerowej klawiaturze czy odbyć podróż po świecie, nie mówiąc już o rozbudowanej nauce matematyki (łącznie z obsługą kalkulatora). A ponadto mamy tam min. karaoke, koszykówkę oraz... quiz szpiegowski. W sumie - niezła zabawa, szczególnie w ostatnim przedziale wiekowym.

bawiąc się, dziecko szybko uczy się, jak wygląda sześcian, walec, elipsa, kula etc. Niby nic nadzwyczajnego, ale spróbujcie zacząć grać - od razu zostaniecie wciągnięci w zabawę, a Wasze palce jak szalone będą stukać w klawisze myszki. Te gry bowiem mają rzecz niezbyt często spotykaną wśród gier edukacyjnych - autentyczną i wysoką grywalność (powiedzmy, że bliską poziomowi, jaki reprezentuje np. Drilling Billy).

I nie jest to jedyny powód do chwały ludzi z Europress. Grafika (SVGA) również warta jest słów uznania. Bardzo staranne wykonanie z lekka "zalatujące" Disneyem tła i postacie, znaczne zróżnicowane trzy światy, masa zabawnych animacji (także w grach), nie mogą nie zostać zauważone. Obsługa nie powinna sprawiać kłopotu dzieciom powyżej 5 roku życia (młodsze niech raczej korzystają z tego programu i będzie mu służył radą i pomocą. I tak w FairyLand naszym przewodnikiem jest pewna "puszysta" wróżka o imieniu Marjorie, w MagicLandzie towarzyszy nam (a sterujemy zabawnym różowym dinozaurem, który musi wydostać się z zaklętego zamku) pewien magik (a właściwie jego głowa), etc.

Dla przykładu - jedna z gier dostępnych w Krainie Magii. Naszym zadaniem jest pozbieranie wszystkich figur geometrycznych, porozrzucanych po olbrzymiej (zajmującej kilka ekranów) pajęczynie. Musimy je zbierać w takiej kolejności, jak występują w spisie. Oprócz tego powinniśmy kolekcjonować zaklęcia (ułatwiają grę) i szukać "czarnych dziur", czyli teleportów, które przerzucą nas w inny rejon pajęczyny. A jest to ważne, gdyż równie olbrzymi, co zabawny, pająk, nieustannie usiłuje nas schwytać (animki "bliższych spotkań" są bardzo zabawne i pozbawione choćby najmniejszego elementu przemocy czy agresji). I tak, pod opieką rodziców lub starszego rodzeństwa), a zresztą przewodnik po danej krainie służy nam bardzo konkretnymi wskazówkami, tak objaśniając zasady gier, jak i niosąc pomoc przy najmniejszym problemie (zakładam tu jednak, że dziecko - czy rodzic - zna angielski). Narracja, prowadzona głosem lektorów, jest w pełni zawodowa, dźwięk (wyraźnie "czuć" stereo), zaś sprawia, że ręce same składają się do oklasków.

Wszystko to zaś tworzy naprawdę imponującą całość. I nie myślcie sobie, że to TYLKO moja opinia. Co najmniej 1.500.000 ludzi miało podobne zdanie, tzn. zakupili legalne kopie jednego z tych programów. I mówię Wam - zaprawdę wiedzieli, co robią! Nauka naprawdę może być przyjemnością...

ROBERT JAS

Producent:
Europress
Dystrybutor:
Europress
tel. (0044) 1625859444
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

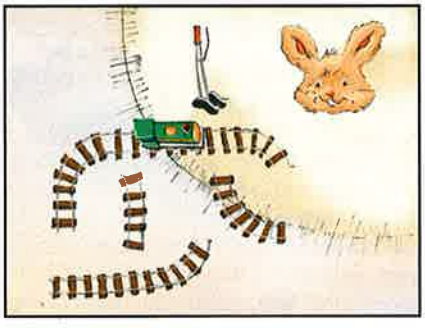
Cena: 19,99 GBP

Dzień zająca

Nie będę w dużym błędzie, jeśli stwierdzę, że chyba każdy czytelnik CDA w ten czy inny sposób towarzyszył zającom w ich życiu. Ci najstarsi czytali zapewne "Wodnikowe wzgórze" (epicka saga fantasy o życiu tych zwierzaków), nieco młodsi (ale starsi też - wiem coś o tym) z zapartym tchem oglądają przygody Bugsa (wprawdzie królika, ale to w sumie na jedno wychodzi). A najmłodsi - hm, pewnie grali w Jazz Jackrabbita. Mówiąc krótko - zając potęgą jest i basta! To przemiłe zwierzątko zostało też wykorzystane w dziesiątkach najróżniejszych programów edukacyjnych. Dobrym przykładem takiego produktu jest THE RABBITS AT HOME firmy Brimax. Program adresowany jest do dzieci w wieku 3-6 lat. Dzięki niemu dzieci będą mogły zapoznać się z życiem wzorcowej zajęczej rodziny (mama, tata, troje dzieci), a przy okazji nauczyć się angielskiego, dobrych manier, poznać nieco realiów wiejskiego życia, opanować kilka magicznych sztuczek i pograć w parę niezłych gier edukacyjnych.

Po prawej w głębi: Właściwy strój na właściwą porę dnia - oto motto tego zająca. Nie da się ubrać w byle co!

Ale zanim zacznę omawiać ów program, to muszę dodać, że w pudełku - oprócz kompaktu - dzieci znajdą też 4 bardzo starannie wydane kolorowe książeczki (sztywne okładki, mnóstwo ilustracji), dzięki którym mogą opanować alfabet, poznać cyfry, nauczyć się wielu angielskich słówek i posłuchać, jak mama czyta im o przygodach małych zajączków (no chyba, że same potrafią już czytać po angielsku).
Zadaniem dziecka jest towarzyszenie zającom w jednym dniu ich życia (bez obaw - wolnym od nauki w szkole), od momentu przebudzenia się o 7 rano, aż po czas, gdy każdy porządny zając (i nie tylko) idzie do łóżka (czyli do 20.00).
W tym czasie bawiąca się z The Rabbits at



Home pociecha musi nieustannie pomagać jednemu z zajęczych bohaterów. Użytkownik może zarówno przeżyć z tą sympatyczną rodziną cały dzień, jak i wybrać jeden z siedmiu epizodów, które rozgrywają się w ciągu kilkunastu godzin.

7.00 - pobudka! Drrrń!!!! - dzwoni budzik. Tzn. zadzwoni, gdy go uruchomimy. Smacznie śpiące zajączki zrywają się na równe łapki. Rzecz jasna, dzień musi się zacząć od porannej toalety. Idziemy do łazienki, napuszczamy wody (pamiętając o zatkaniu umywalki korkiem), myjemy się, podajemy zajączkom ręcznik, myjemy zęby.
A potem wiadomo - śniadanie! (tu jest okazja do zapoznania się z potrawami, które w odległym świecie jadają zajączkowe familie). Lecz przedtem należy się przecież ubrać - i to nie w byle co, bo porządny zając przywiązuje dużą wagę to tego, co wkłada na siebie. Szkolny mundurek, strój klowna, piżama - to nie jest ubiór na tak pięknie zapowiadający się dzień.10 rano to dobry czas na zabawę w swoim pokoju. Możemy uruchomić kolejkę (ale przedtem trzeba ułożyć tory) albo też zajrzeć do skrzynki z zabawkami (puzzle, gra planszowa, lalka, książka, która uczy liczyć od 1 do 10 i taka układanka dla najmłodszych - można wybrać wedle gustu i bawić się do woli). A co powiecie na wyprawę na strych... wprawdzie jest tam ciemno (no chyba, że zapalimy światło), ale jak wspaniałe skarby można tam znaleźć (np. album ze zdjęciami czy tajemnicze pudła - aż nas korci , by do nich zajrzeć).

O 12 w południe mama woła nas na drugie śniadanie. Porządne dziecko powinno pomóc mamie, prawda? Czy umiecie przygotować stół - położyć obrus,

rozłożyć sztućce i talerze? Jeśli nie - macie szanse się nauczyć (tu znów kolejna lekcja na temat:"co się je").

Gdy żołądek nie piszczy z głodu, a za oknem słońce, to aż prosi się , by wyjść na dwór. Ponieważ nasze zajączki mieszkają na bardzo ładnej, wiejskiej farmie, to jest gdzie się bawić. Ale można też pracować - podlać kwiatki (lub swego braciszka, jeśli uruchomimy nieprawidłowy kran) czy też zajrzeć do domowej szklarni, gdzie dojrzewają pomidory i sałata. A w co bawią się zające? Proponuję wejść do domku na drzewie. Tam można np. pograć na bębnach, nauczyć się sztuczki magicznej, obejrzeć kolejną książkę. Albo może zwiedzimy ogród?
Czas na takich zabawach płynie bardzo szybko. Nawet nie spostrzegliśmy, jak wybiła godzin 18.00 - pora kolacji. Znów nakrywamy stół i delektujemy się mnóstwem przysmaków. Po kolacji jest już zbyt ciemno , by wracać na dwór, ale jeszcze zbyt wcześnie, by iść spać. Może więc zwiedzimy dom? W pokojach jest tyle ciekawych rzeczy... A piwnica? Tak, tam jest wprawdzie nieco chłodno i chodzą pająki (tu jesteśmy pouczani, że nawet pająki są pożyteczne i nie należy im przeszkadzać czy psuć sieci), ale czujemy się jak krewni Indiany Zająca. A przy okazji można napić się soku marchwiowego (tata ma niezły zapas tego pysznego napoju) lub... spotkać ducha?! Ufff, to tylko głupi żart naszego rodzeństwa. Ale na wszelki wypadek wracajmy na górę - trzeba powoli przygotowywać się do snu. Naturalnie przedtem należy wziąć porządną kąpiel (mydło, szampon, gąbka w ruch!), umyć zęby, przebrać się w piżamki... i lulu, do łóżka! Taaak, to był pracowity dzień, pełen wrażeń!
Naturalnie wszystkie atrakcje the Rabbits at Home przedstawiłem w ogromnym skrócie. W praktyce przeżycie

Po lewej w głębi: Podlejemy kwiaty, siebie, czy brata? Oto dylemat godny Hamleta!

"programowego" dnia zajmie dzieciom... chyba cały dzień. To "wina" bardzo rozbudowanych możliwości programu. Możecie być pewni, że w każdej lokacji, na co byście nie kliknęli myszą, zawsze wywoła to jakąś reakcję (najczęściej zabawną animację) lub komentarz (bo nie wspomniałem jeszcze, że cały czas towarzyszą nam zawodowo zrealizowane głosy całej rodziny). Grafika (ręcznie rysowana) jest bardzo sympatyczna, zrobiona dokładnie pod gusta małych dzieci, pełna pastelowych kolorów, ale nie popadająca w cukierkowatość. Widać, że zajęcze dzieci to urwisy pierwszej klasy i tylko czekają , by coś zbroić (i rzeczywiście to robią). Obsługa również pomyślana jest w taki sposób, by nawet najmłodsze dzieciaki nie miały problemów z udzieleniem pomocy zającom czy wyborem prawidłowej czynności. Dużo rozmaitych gier edukacyjnych

i przemycanej to tu, to tam, podstaw wiedzy z matematyki (i nie tylko), sprawia, że wizyta na tej farmie nie jest tylko czczą zabawą. Dziecko chcąc nie chcąc przy tej okazji przyswaja całkiem sporą porcję wiedzy na najróżniejsze tematy. Wiem, bo testowałem to na 5-cioletnim dziecku (służąc przy okazji za tłumacza). Z wypiekami na twarzy przesiedziało spokojnie (!!!) prawie dwie godziny, a koniec zabawy (musiałem w końcu zapisać swe wrażenia) wywołał reakcję "usta w podkówkę". Znaczy - podobało się. I nie dziwota: mnie się też podobało...

JERZY POPRAWA

Po lewej w głębi: Jak każdy grzeczny zając, ten również pomaga mamie w przygotowaniach do śniadania.

Producent:
Brimax
Dystrybutor:
PARASOL multimedia
tel. (091) 230261
Minimalna konfiguracja:
386, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Historyczna skarbnica...

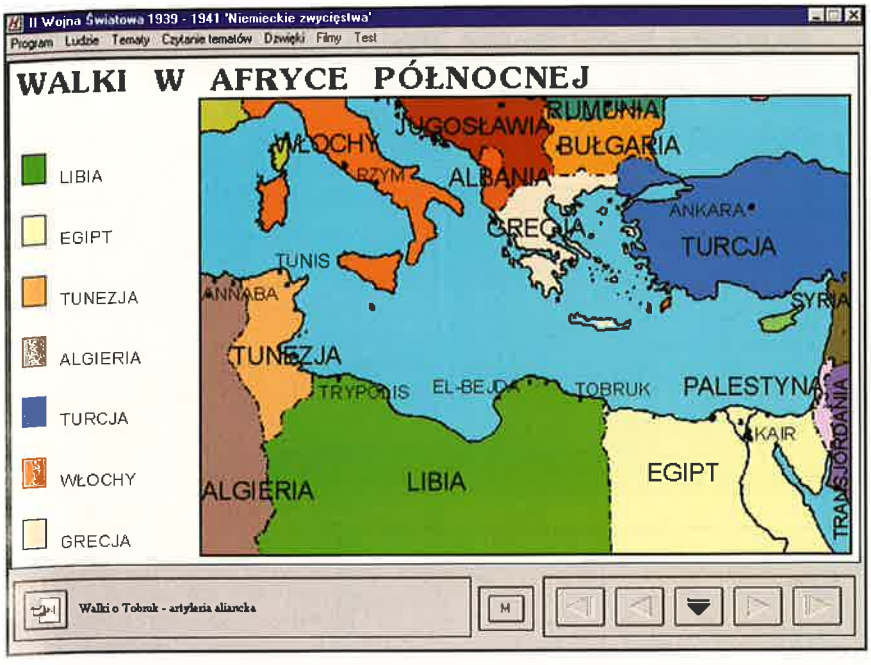
Po prawej w głębi:
IV rozbiór Polski...

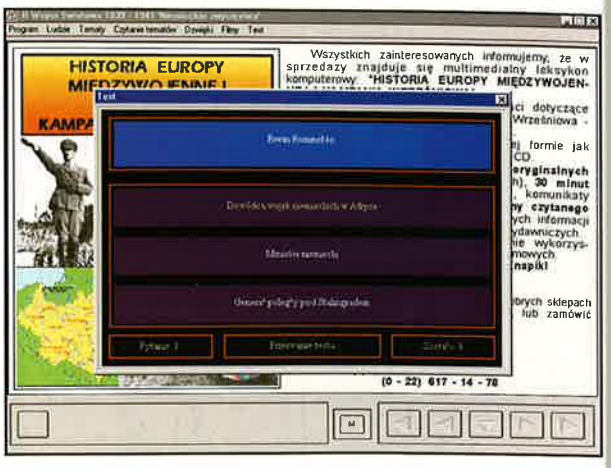
Jak ten czas płynie. Jeszcze niedawno o II wojnie mogliśmy porozmawiać z jej naocznymi świadkami, niedługo niestety pozostaną nam tylko książki, archiwalne filmy i programy komputerowe, z których jeden chciałbym dzisiaj omówić.

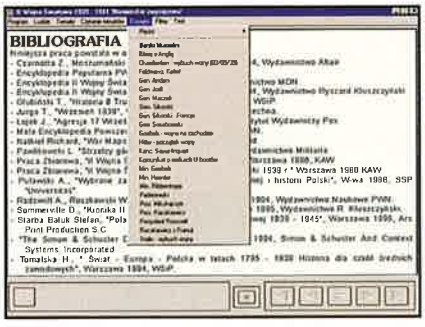
Niemieckie zwycięstwa to drugi z kolei tytuł z serii II Wojna Światowa, wydawanej przez firmy Kom i Avax. Pierwsza część obejmowała okres międzywojenny, a także pierwsze chwile wojny. Teraz nadszedł czas na lata najlepsze dla armii niemieckiej, czyli 1939-41, kiedy to żołnierze III Rzeszy odnosili zwycięstwa praktycznie wszędzie. Dzięki temu programowi możemy zapoznać się z najważniejszymi postaciami tamtych lat

(łącznie z cesarzem Etiopii), prześledzić działania wojenne na praktycznie wszystkich frontach, a także dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, np. jak brzmiał tekst paktu Ribbentrop-Mołotow. "Niemieckie zwycięstwa" to jeden z niewielu programów, gdzie możemy usłyszeć przemówienie generała Andersa, czy Hitlera po ataku na Polskę.
O ile pierwsza część nie była rewelacyjna, jeśli chodzi o oprawę "multimedialną", to druga zdecydowanie nadrabia ten brak. Sprawia to wiele czynników. Po pierwsze duża ilość filmów i nagrań dźwiękowych. W końcu mamy okazję zobaczyć i usłyszeć to, co dotychczas prezentował nam tylko pan Wołoszański w telewizji.

O ile w wypadku filmów można powiedzieć tyle, że jest ich około dwudziestu i że nie odbiegają jakością od tego, co mamy okazję zobaczyć w telewizji, to jeśli chodzi o dźwięk, trzeba się zachwycić. Przede wszystkim nie jest to jedno wielkie trzeszczenie, jakie możemy usłyszeć, odpalając starożytne radio dziadka czy babci. Nie wspomniano o tym w instrukcji, ale wydaje mi się, że nagrania zostały komputerowo przefiltrowane w celu usunięcia trzasków i szumów, dzięki temu w większości wypadków są one niespotykanie dobrej jakości. Z ich ilością też jest nieźle - ponad trzydzieści, co daje łącznie około czterdziestu pięciu minut słuchania. Podobnie jest ze zdjęciami. Twórcy programu wybrali te, których jakość jest najlepsza, zatem nie powinno być problemu z rozpoznaniem, kto jest na zdjęciu. Fotek zebrano w "Niemieckich zwycięstwach" coś koło pięciuset i jest to całkiem niezły wynik, zważywszy na ich jakość i fakt, że część z nich nie była jeszcze publikowana. Dodatkową atrakcją (szczególnie dla leniwych) może być fakt, że wszystkie teksty z encyklopedii są czytane przez znanego lektora, Tomasza





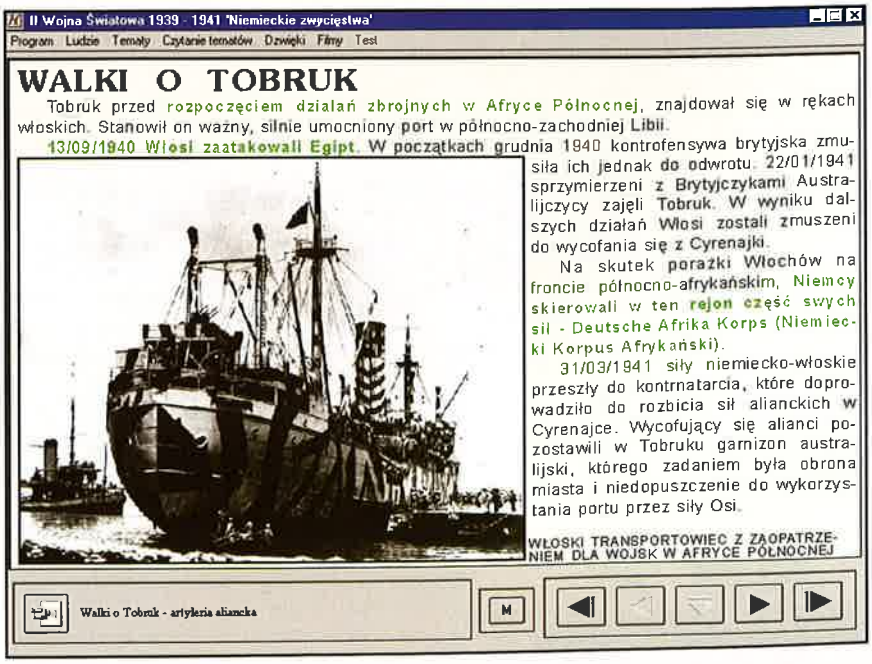


Knapika. Warto też dodać, że wszystkie informacje zawarte w encyklopedii zostały zaczerpnięte z bogatej bibliografii, z którą możemy się zapoznać wybierając odpowiednią opcję w menu.

Autorzy polecają swój produkt głównie uczniom ósmych klas szkół podstawowych, a także pierwszych i drugich klas szkół średnich. Dodatkowo "Niemieckie zwycięstwa" mogą być pomocne przy przygotowywaniu się do matury z historii. Łatwe i szybkie wyszukiwanie informacji, a także ciekawe ich przedstawienie sprawia, że nauka z pomocą tego programu staje się przyjemna (sic!). Autorzy pomyśleli o tych, którzy będą wykorzystywać ich produkt do takich właśnie celów i wyposażyli go w opcję testowania wiadomości. W teście składającym się z dziesięciu do trzydziestu pytań użytkownik zostanie przepytany z materiału zawartego na płycie i na koniec dowie się, ile odpowiedzi było dobrych, a ile złych. Szkoda jeno, że nie można ustalić sobie powtórek, które utrwaliłyby materiał. Ale może w następnych częściach?

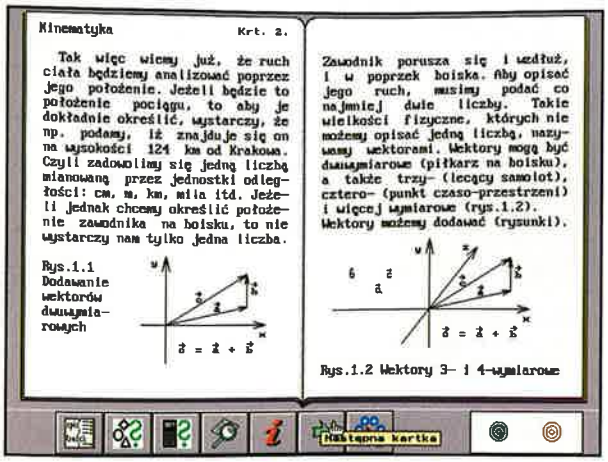
Podczas użytkowania "Niemieckich zwycięstw" nie zauważyłem żadnych większych błędów, do których można by się przyczepić. No, może jedynie to, że podczas instalacji nie zawsze zostaje zainstalowana jedna z czcionek używanych przez program. Ale to drobny błąd, nie dyskwalifikujący tego produktu w moich oczach. Polski rynek nadal pełen jest kiepskich rodzimych produkcji, ale ta do nich nie należy. Solidnie wykonany produkt, podany użytkownikowi w ładnym, kolorowym pudełku sprawia, że już czekam na następną część pod tytułem "1942 - 1943 Przełom". Wam, drodzy czytelnicy, radzę wspomóc autorów tego programu, kupując go i także czekać na kolejne, oby jeszcze lepsze, części.

MARCIN SERKIES



Producent:
KOM
Dystrybutor:
Avax
tel.(022) 6171478
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: 89,00 zł

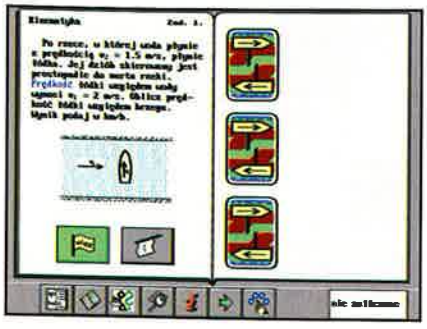
Wahadło fizyczne

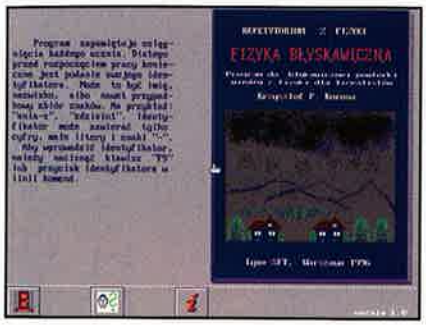


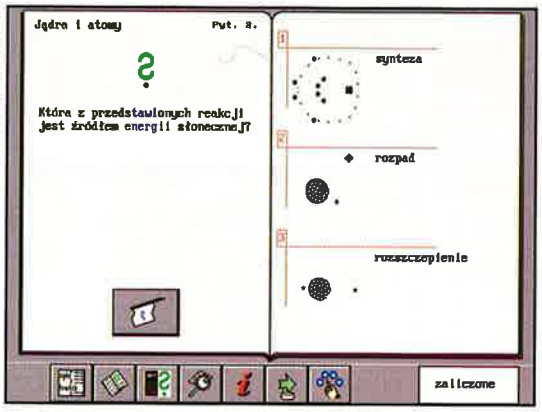
U góry: Skondensowana wiedza z dziedziny kinematyki. Na rysunku przyjaźnie wyglądające wektorki.

Kierownictwo już od dłuższego czasu napomykało o nowym programie edukacyjnym poświęconym fizyce. Ponieważ nauka Newtona, Bohra, Einsteina, zawsze należała do moich ulubionych przedmiotów w szkole i na studiach, bez oporu zgodziłem się zająć tym tematem, tym chętniej, że ostatnimi czasy, z powodu natłoku obowiązków służbowych (człowiek tylko pisze i pisze, ech...), mój kontakt z tą dziedziną wiedzy praktycznie wygasł. "Przypomnę sobie parę pikantnych wzorów, kilka soczystych definicji, może nawet rozwiążę jakieś ekscytujące zadanie?" - pomyślałem... i dlatego teraz siedzę przed monitorem, uderzam palcami w klawisze (a nie mówiłem?, tylko pisanie i pisanie) i ujawniam publicznie moją opinię o "Fizyce błyskawicznej".

Założenia jest to program przygotowujący licealistów do matury i egzaminów wstępnych na studia. Jego zawartość można podzielić na kilka kategorii. Przede wszystkim znajdziecie tutaj skondensowany materiał ze szkoły średniej (moim zdaniem jest to najbardziej użyteczna część aplikacji), w formie krótkich, ale treściwych opracowań poszczególnych tematów, ilustrowanych rysunkami poglądowymi i prostymi animacjami. Wiedzę







odświeżoną (lub nabytą) dzięki opracowaniom możemy sprawdzić w licznych testach i zadaniach rachunkowych, przypisanych do każdego rozdziału. Dodatkowo w każdej chwili możemy wyciągnąć z rękawa ściągawkę, na której znajdują się podstawowe wzory i definicje pomocne w rozwiązywaniu zadań (nie przyzwyczajajcie się jednak zbytnio do tego typu gadżetów, gdyż na egzaminie mogą Was przedwcześnie wyeliminować z peletonu). Tyle można się dowiedzieć już z pudełka, pora jednak sięgnąć w głąb i wydobyć na światło dzienne dyskietkę (sic!) mieszczącą wersję instalacyjną programu.

Skoro tematem tej recenzji jest komputerowe repetytorium z fizyki, mam nadzieję, że wybaczycie mi porównanie zaczerpnięte z fizycznej terminologii: moje odczucia związane z produktem Lynx-SFT zmieniały się w czasie w sposób charakterystyczny dla drgań tłumionych. W chwili początkowej (mam na myśli moment, kiedy zlecono mi tę robotę) osiągnęły maksymalną amplitudę dodatnią. Z wypiekami na twarzy rozerwałem folię otulającą pudełko i w momencie, gdy ujrzałem tylko jedną dyskietkę - emocje zaczęły nieco opadać; moje doznania swoje pierwsze minimum lokalne osiągnęły zaraz po zainstalowaniu i uruchomieniu aplikacji. Nie da się ukryć, że oprawa wizualna Fizyki pochodzi z minionej epoki, gdy w trzewiach większości PC-tów siedziały karty graficzne EGA (czy ktoś pamięta jeszcze te czasy?), umożliwiające wyświetlanie obrazu w szesnastu kolorach. "Wrażenia estetyczne są raczej mizerne, ale przecież nie o to chodzi" - pomyślałem i mój zapał znowu zaczął wzrastać, ponieważ ujrzałem rzetelnie opracowane tematy (materiał opiera się na zalecanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej podręcznikach dla liceów), dobrze dobrane zadania i testy oraz fajną ściągawkę. Właściwie byłem już skłonny wystawić programowi pozytywną opinię, ale coś mnie podkusiło i zacząłem rozwiązywać przygotowane przez autorów zadania. Pierwszym rozczarowaniem był brak kalkulatora (wykresik znów zaczął opadać) - obliczenia dokonywane na kartce papieru metodą słupków nie są szczytem komfortu - wszelako i na to mogę przymknąć oko. Jednak niewybaczalnym zaniedbaniem, dyskwalifikującym program jako potencjalną pomoc naukową, są błędy występujące w odpowiedziach do zadań. Podczas sesji testowej znalazłem jedną pomyłkę, jednak przejrzałem bardzo pobieżnie zaledwie nieznaczny fragment materiału (niestety czas goni, w przeciwnym wypadku poszukałbym dokładniej). W zadaniu numer dziesięć (pytania testowe), w rozdziale o prądzie elektrycznym, dowiadujemy się, że tranzystor bipolarny składa się z emitera, bramki i kolektora, tymczasem, jak łatwo sprawdzić chociażby w części powtórkowej programu, bramka jest elementem tranzystora unipolarnego (polowego), a prawidłowa odpowiedź powinna brzmieć: emiter, BAZA, kolektor. Sądzę, że ten lapsus powstał na skutek nieuwagi autorów, jednak w programie edukacyjnym coś takiego jest zjawiskiem karygodnym i niedopuszczalnym.

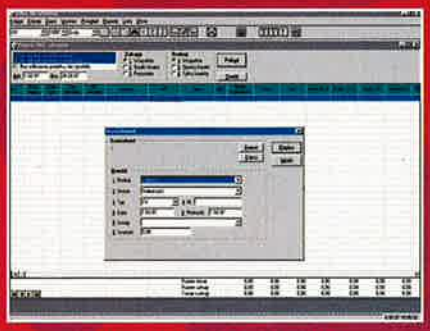
JANEK JANKOWSKI

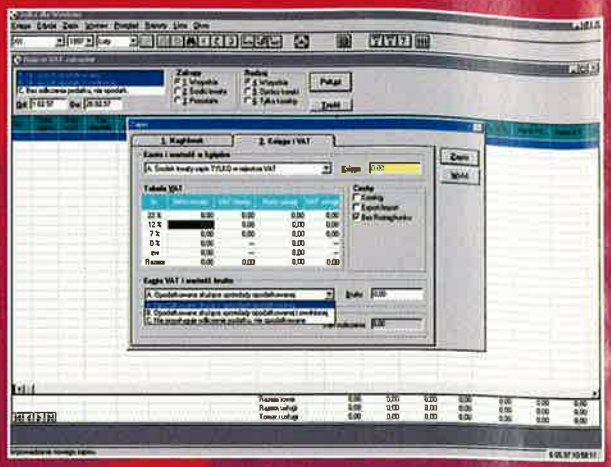
Producent:
Lynx-SFT
Dystrybutor:
Lynx-SFT
tel. (022) 256122
Minimalna konfiguracja:
286, 4 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Bussinesswoman

DEMO NA CD-ROM

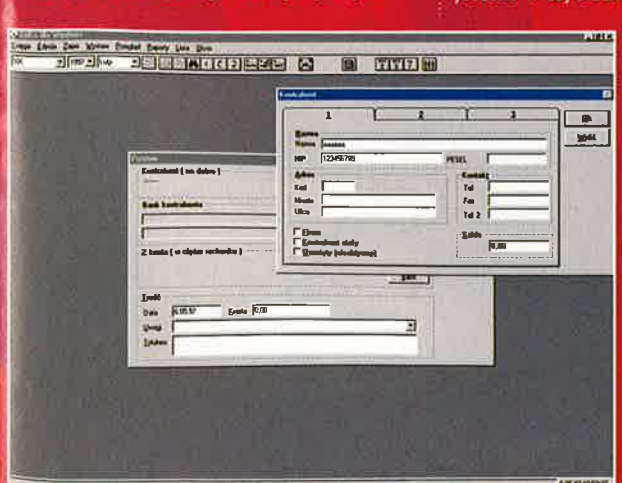
W grupie tzw. "programów biznesowych" wyróżniamy kilka rodzajów aplikacji. Pierwsze z nich to znane każdemu arkusze kalkulacyjne - za ich pomocą można nie tylko przeprowadzać proste obliczenia, ale nawet samodzielnie stworzyć (przy znajomości wewnętrznego języka programowania arkusza - zwykle visual basic bądź podobny) prosty program fakturujący czy księgowy. Programy fakturujące to właśnie druga grupa aplikacji. Ściślej, chodzi tu o ogół aplikacji do obsługi magazynu i sprzedaży. Ostatnia - w zasadzie najważniejsza - grupa to programy czysto księgowe. W tej grupie wyróżnić można dwie podgrupy. Firmy będące płatnikami VATu wykorzystują aplikacje do prowadzenia pełnej księgowości, natomiast do pewnej granicy dochodu płatnicy VATu płacą tzw. ryczałt, przy czym rozliczanie następuje za pomocą księgi przychodów i rozchodów. Aplikację ułatwiającą właśnie tego typu obliczenia chciałbym tu zaprezentować.





Jolka - bo tak nazywa się program - to w pełni sprawna księga przychodów i rozchodów. Zanim jednak omówimy jej funkcje, trochę o ogólnym wyglądzie aplikacji. Jest to aplikacja Windows, z czytelnym i przejrzystym menu oraz eleganckim wyglądem okien. Mamy tu pasek ikon, w sumie niebardzo przydatny, gdyż szybciej jest korzystać ze skrótów klawiaturowych, ale zawsze opcję te docenią początkujący użytkownicy. Niestety nie ma tzw. helpa, a to już dość duża wada.

Jeżeli chodzi o stronę merytoryczną, to Jolka prezentuje się zachęcająco. Oczywiście zawiera wszystkie podstawowe opcje, w jakie powinna być wyposażona księga przychodów i rozchodów, a mianowicie ewidencję sprzedaży i zakupu oraz rejestry VAT, przy czym w przypadku zakupów występuje rozgraniczenie na zakupy środków trwałych i pozostałe; oprócz tego dostępne jest również wiele opcji nie zawsze spotykanych w podobnych produktach. Warte wzmianki jest ewidencjonowanie kosztów eksploatacji pojazdów oraz ich przebiegu, obsługa korespondencji bankowo-finansowej (przelewy, monity, dowody wpłat itd.), ewidencja wyposażenia oraz przede wszystkim obsługa operacji gospodarczych, które nie są ujmowane w księdze, czyli zapłaty należności, korekty, kompensaty zobowiązań itd. Mimo, iż nie ujęte w księdze, operacje te muszą być wykonane, a kupowanie osobnego programu bądź robienie ich ręcznie byłoby niepotrzebnym utrudnieniem. Należy to uznać za duży plus programu. Dużą zaletą są też niewątpliwie filtry pozwalające na analizę dokumentów w zależności od wybranego pola, np. lista kontrachentów tylko z jednego miasta. Dość ciekawą, a często nie uwzględnianą w tego typu programach możliwością jest otwarcie miesiąca przed zamknięciem poprzedniego. Oznacza to, że można prowadzić ewidencję na bieżąco, mimo, iż nie napłynęły jeszcze wszystkie dokumenty z poprzedniego miesiąca, co uniemożliwia jego zamknięcie. Teraz pora na wady. Pierwszą, i niewątpliwie największą z nich, jest - jak już wspomniałem - brak pomocy. Ja akurat jestem w tej komfortowej sytuacji, że znam zarówno rachunkowość, jak i obsługę Windows, włącznie z najbardziej szczegółowymi mechanizmami obowiązującymi w bazach danych (Delphi daje niezłą praktykę), tak więc obyłem się bez tego, ale zawodowy księgowy nie ma obowiązku znajomości Windows (do czasu), nie mówiąc już o tym, że może w ogóle nie mieć opanowanej obsługi myszy, gdyż większość programów księgowych w naszym kraju powstaje w dalszym ciągu dla DOSu, a jeszcze kilka lat temu dominowała księgowość "ręczna". W tym wypadku pomoc bardzo by się przydała. Zresztą jest to po prostu obowiązek, niezależnie od domniemanej wiedzy klienta. Jeżeli chodzi o praktykę pracy z programem to większych problemów nie zauważyłem. Ewidentnych błędów w ogóle nie ma, co już samo w sobie stawia Jolkę na wysokim miejscu, natomiast kilka zastrzeżeń natury kosmetycznej, jak np. rozgrupowanie informacji o kontrahencie na trzy okna (właściwie trzy zakładki w ramach jednego okna - ale wychodzi na to samo), to w sumie kwestia przyzwyczajenia. Dla niektórych może to nawet być wygodniejsze (porządek w informacjach).



I to by było w zasadzie tyle. Dodam jeszcze tylko, że za pomocą programu można prowadzić ewidencję dla wielu firm, a przy tym można korzystać z dowolnej sieci pod kontrolą Windows (ilość stanowisk jest nieograniczona). W sumie Jolka to program, z którym niewątpliwie warto się zapoznać, a może nawet zakupić.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
M.K.J s.p. z.o.o.
Dystrybutor:
M.K.J s.p. z.o.o.
tel. (022) 6638805
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Animowane Imperium

Gdy Walta Disneya zapytano kiedyś, czy chciałby zostać burmistrzem Los Angeles, odpowiedział: "Po co mi stanowisko burmistrza, skoro już jestem królem!" Wówczas zabrzmiało to jak żart, ale obecnie wiemy już, że stało się tak w istocie. Niezapomniane przeboje koncernu Disneya, jak np. Królewna Śnieżka i siedmiu Krasnoludków (1937), Pinokio (1940), Dumbo (1941) były już pełnometrażowymi, fabularnymi filmami, które ugruntowały pozycję firmy jako lidera w animowanym świecie, aż do naszych czasów. Mimo, że postać Myszki Miki jest już od dawna kawałkiem lodu (jeżeli ktoś nie wie - Disney postanowił, że jego ciało ma zostać poddane "hibernacji"), niepowtarzalny styl, a przede wszystkim rozmach, z jakim realizował swoje pomysły, pozostały wizytówką Disney Group.

Jeszcze niedawno fala wielbicieli Simby toczyła się po wyeksploatowanych kinach, połamała ostatnie peerelowskie foteliki i zadeptała zużyte wykładziny. Nikomu nie muszę udowadniać, że Król Lew to niezwykły film. O zamieszaniu, jakie uczyniła ta wyjątkowa kreskówka, świadczą m.in nominacje do Oskara, które The Lion King otrzymał w kilku kategoriach. W ten sposób uhonorowano mistrzowską ręczną robotę, do której materiały przygotowywano przez dwa lata! (rysunki powstawały w oparciu o obserwacje dzikich zwierząt w Afryce). Nie inaczej sprawa miała się z innymi przebojami Disneya, które mogliśmy ostatnio podziwiać: Pocahontas, Aladdin czy niepowtarzalne Toy Story "dały się nam porządnie w szare zwoje". Zapewne większości z dzisiejszych dziatek utkwiły one tak głęboko, że za siedemdziesiąt lat, mimo postępującej sklerozy, dalej będą z podnieceniem o nich opowiadać. Nie wnikając dalej w szczegóły, które z przyjemnością zawarłbym w oddzielnym artykule (oczywiście nie pretenduję do tego medium od sklerozy), należy sobie powiedzieć, że koncern przez duże D doskonale wyczuł koniunkturę.

Na fali sukcesu (i pieniędzy!), jaki przyniósł ze sobą rush na Simbę, Pocahontas, Buzz LIghtyera, powstała "nowa" niezwykle silna "farma", która zajęła się na wielką skalę ekspansją na rynek dotychczas dla niej dziewiczy... Oczywiście chodzi mi o Disney Interactive, filię potentata, która postanowiła powtórzyć sukces starszego brata, za swój cel obierając nasze poczciwe pececiki. Jak na razie, choroba postępuje w zastraszającym tempie i między milionami zauroczonych znajduję się od jakiegoś tygodnia i moja skromna osoba. Siedzę sobie przed monitorem i przeglądam kolejne płytki pełne bajecznie kolorowych, maksymalnie dopracowanych gier, filmów, programików. Co prawda, większość ma wyraźne wybite dużą czcionką, iż przewidziana jest dla siedmioletnich szkrabów, jednak już dawno przestałem się tym martwić, poprawiłem mokry śliniaczek, zmieniłem sobie pieluszkę i dalej wgapiam gały w "wyżarzony" monitor. Z tego bogactwa trudno coś w zasadzie wybrać. Wiadomo przecież, że chodźbym wytarł ostanie portki klęcząc przed Naczelnym na kolanach, to i tak obetnie tekst do swojej perwersyjnej formatki (poszukujemy przewoźnika, potrzeba wywieźć gdzieś świeże zwłoki - Naczelny). Skoro tak, to w ekspresowym tempie postaram się przedstawić, co może Was spotkać, gdy zakupicie któreś z pudełek zaopatrzonych w logo Disneya.

Bohaterów Toy Story zna chyba każdy i nikomu nie trzeba ich przedstawiać. Historia, która została w całości zrealizowana za pomocą komputerów ,nie mogła na długo rozstać się ze swoim światem...

Pierwsza, najistotniejsza informacja: Animated Story Book powstał przy współpracy z Pixarem. Mamy więc gwarancję, że zobaczymy prawdziwych (czytaj; takich samych) bohaterów, a nie jakieś przerysowane karykatury. Przede wszystkim należy wyjaśnić, że na rynku pojawiły się aż trzy produkty z napisem Toy Story. Pierwszy z nich to ciekawa i prosta, przeznaczona dla dzieci, zręcznościówka, drugi pakiet zawiera odlotowe screen savery (o których jeszcze wspomnimy), jednak najbardziej wartościowa jest moim zdaniem trzecia płytka z przygodami Woody'ego i Buzz Lightyeara. Gra przeznaczona jest dla dzieci, więc nie należy spodziewać się wyrafinowanej i skomplikowanej fabuły. Jest to jednak niezwykle wciągająca, obfitująca w moc doskonałych animacji, pseudoprzygodówka. Napisałem 'pseudo', ponieważ w zasadzie ciężko zakwalifikować grę do jakiejkolwiek kategorii (na pewno nie jest to wyłącznie "książeczka z animacjami"). Oprócz etapów, w których uruchamiamy na planszy, co się da (dzięki czemu możemy popatrzeć i posłuchać Woody'ego i Buzzego), znajdują się tu również typowo zręcznościowe etapy. Może się na przykład zdarzyć, że nasi bohaterowie będą uciekali przed wyjątkowo złośliwym kukiełkożernym psem. W rzucie izometrycznym przedstawiono całe miasto z siecią dróg i sygnalizacją świetlną. Kosmonauta i kowboj poruszają się niewielkim, dziecięcym

samochodzikiem. Jedyną drogą ucieczki przed "bestią" jest doczepienie się do ciężarówki. To jednak nie wystarczy. Etapów jest kilka, a każdy coraz trudniejszy, światła wciąż czerwone, ciężarówka jak na złość właśnie przyspieszyła, a pies nie chce spać i uparcie goni bohaterów. Mimo wszystko zabawa będzie setna, a przecież jest to tylko część nieprawdopodobnych przygód. W sumie czeka Was piętnaście plansz z mnóstwem animacji (grubo ponad 100: wystarczy kliknąć) i pięć świetnych minigierek (w trzech jest możliwość gry we dwójkę). Oprócz wspomnianego pościgu, będzie trzeba ułożyć wyjątkowe puzzle i... Nie chcę już więcej uprzedzać faktów, gwarantuję jednak zdrowy ubaw.

Warto jeszcze raz dodać, że animacje są naprawdę profesjonalne. Oczywiście w udźwiękowieniu prezentacji brały udział te same osoby, których głos słyszeliśmy w filmie. Po prostu wartka i wciągająca akcja przygód została jakby żywcem przeniesiona na nasz komputer.

W kolejnym pakiecie, który przylepił mi się do łapek, The Hunchback of Notre Dame znajduje się pięć wysoko grywalnych kawałków. Musicie jednak wiedzieć, że w tym wypadku mamy do czynienia z częściowo spolszczoną wersją. Zarówno prześmieszna instrukcja (zamiast suchych notek mamy tu zwariowane dialogi "trzech kamiennych Panów"), jak i wszystkie informacje na tęczowym pudełku Dzwonnika z Notre Dame możemy przeczytać "po naszemu". Sprawcą tej miłej niespodzianki jest swojski Optimus Bis, który podjął się tytanicznego dzieła i chce wnieść rodzime narzecze na pudełka i instrukcje, jak również do dialogów. W tej chwili nie wiadomo jeszcze dokładnie, kiedy, jak i które pakiety będą dostępne po polsku, jednak już wkrótce powrócimy do tematu i w miarę pojawiania się kolejnych części bajek, na pewno o tym wspomnimy.

No dobrze, trafiliśmy na Festiwal Błaznów, więc macie gwarantowane, że odpadną Wam boki ze śmiechu. Twój pecet zamieni się w wesołe miasteczko, po którym oprowadzą cię Hugo, Victor i Laverne, wyciskając łzy śmiechu, aż do całkowitego wysuszenia gruczołów.

Musicie być przygotowani na olśniewającą, niesamowicie kolorową i maksymalnie dopracowaną grafikę i animacje. To co widzieliście w kinach i na wideo, nieco ustępuje nawet propozycji komputerowej, ponieważ tutaj sami możemy kierować ulubionymi postaciami. W pierwszej gierce stoczycie najprawdziwsze, powietrzne pojedynki. Spośród czterech błaznów wybierzemy sobie jednego, którym chcemy kierować. Słowo "odlot" nie jest w tym przypadku przenośnią. Wesoły klaun lata sobie nad gwarnym rynkiem przymocowany do kilku balonów. Oczywiście możemy nim kierować i zmusić do "powietrznych pajacyków", jak również skorzystać z zestawu bardzo ostrych narzędzi... Jak łatwo się domyślić, zadanie będzie polegało na przebiciu baloników konkurentów. Każda postać posiada zestaw niepowtarzalnych trików, które czynią z zabawy niemalże Mortal Combat w wersji no-blood. Oczywiście możecie być pewni, że w trakcie gry spotka Was wiele wyjątkowych atrakcji (ach, te animacje!).

Kolejne trzy gierki z pakietu, to również zręcznościówki. W jednej Waszym zadaniem będzie skorzystanie z twardych

rogów koziołka. O co w tym chodzi? Wyobraźcie sobie kręgielnię, gdzie zamiast kręgli stoją grube pasibrzuchy, bardzo ważne matrony itd. Wy za to macie małego koziołka, który rozpędza się jak Intercity! Inna zabawa, to znowu swoisty arcanoid, jednak znacznie bardziej wyrafinowany... a na dodatek okraszony doskonałymi dialogami. Czwarta gra pozwoli dzieciom rozerwać się w najbardziej fajowy sposób. Czy nie marzyłeś czasem, aby wybrać się na

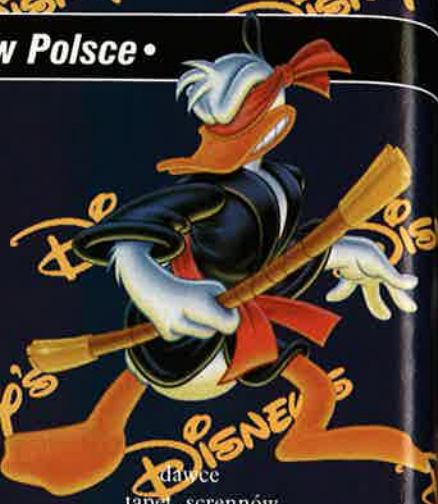
miasto z workiem tortów, zepsutych ryb, zgniłych główek kapusty. Właśnie takie pociski dostaniesz dyrekt na rynku ludnego miasteczka. Ale uwaga! - mieszkańcy również przygotowali sobie pociski. Moc frajdy!

W tym wesołym towarzystwie nie zabrakło miejsca dla bardziej ambitnej zabawy. Hugo, Victor i Laverne zapraszają nas na konkurs rozwiązywania zagadek! Nie wiem co bardziej mnie rozbawiło: pytania (bardzo ciekawe!) czy dialogi i "zachowanie" maszkaronów.

Dzwonnik z Notre Dame to świetny pakiet naprawdę ciekawych gier. Niepowtarzalny klimat, który odnajdujemy za każdy razem w filmach Disneya, przeniesiono żywcem do gry. Muzyka, grafika, animacje... szkoda słów. Screeny, które widzicie obok, bardzo słabo oddają to, co zobaczyłem na ekranie. Paluszki lizać!

Jakby tego jeszcze było mało, już w kolejce czeka następny pakiecik gorących produkcji z Disneya. Któż by nie pamiętał Alladyna i jego niezapomnianych przygód w Agrabahu! Macie znowu okazję przeżyć nieprawdopodobne historie, w których Waszym towarzyszem będzie oczywiście szalony Dżinn. Oprócz niemalże standardowego zestawu świetnych gierek, spotkacie się także ze swoimi bohaterami w obszernych fragmentach filmów. Za pomocą specjalnej, przygotowanej na tą okazję odtwarzarki, będziemy mogli obejrzeć kilka najlepszych kawałków z filmów. Zestaw jest przeznaczony dla dzieci od pięciu lat, umieszczono w nim nawet wesołą kolorowankę, której "zapełnienie" to ciężka sprawa, ponieważ "prace" będzie uruchamiał Dżinn (strasznie stara się pomóc biedaczysko). Warto podkreślić, że fajowe gierki, w których dziecko będzie mogło nie tylko pobawić się dżojstikiem, ale i odrobinę pomyśleć, urozmaicono wpadającą w ucho muzyką. Jednak najlepszym pomysłem jest postać, której nikt i nic nie może przebić. Tak jak w kreskówce, Dżin będzie proponował Wam najbardziej zwariowane pomysły i pomoce ze swojego repertuary czarów i nie tylko...

Ufff... dopiero zacząłem, a tu już trzeba kończyć. Miejsca coraz mniej, a i Naczelny już nie tak wyrozumiały jak niegdyś. Zabrał mi, przeklęty, gierki i zostawił samą lekturę, abym szybciej skończył artykuł. No dobra, Panowie i Panie, jeżeli myślicie, że to koniec atrakcji, to spieszę informować, że jesteście w błędzie. W kolejce czekają już kolejne bajki i gry, a także mnóstwo innych niespodzianek. Nawet nie wspomniałem o wielgaśnym pakiecie z małym Simbą w roli głównej (chodzi oczywiście o The Lion King). Nie można również zapomnieć o Micey and Crew: potężnej

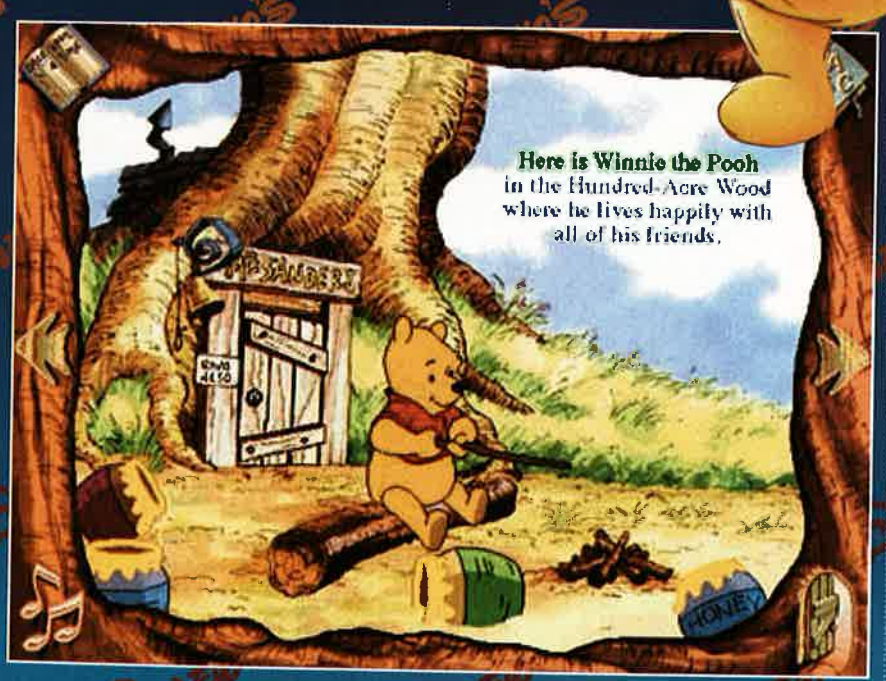


dawce tapet, screenów, programików do drukowania papeterii, kalendarzy itp. Podobna w zawartości programowej płytka, lecz z innymi bohaterami to ponownie The Lion King a także 101 Dalmatians. Zupełnie pominąłem i gorzko zapłakałem, bo nie powiedzieliśmy sobie o przygodach Timona i Pumbaasy (Timon&Pumbaa's Jungle Games). Nie martwcie się jednak - jeżeli Naczelny nie wygospodaruje miejsca na te pyszności w kolejnym CDA, najprawdopodobniej urwę mu głowę (kto pierwszy, ten lepszy: Naczelny).

W każdym bądź razie solennie obiecuję, że zajmiemy się ponownie Disneyem, gdy tylko dotrą do nas pełne wersje gier. Już gotuję się z niecierpliwości i temperuję ołówki, a na razie zapraszam do obejrzenia gorącej treści na stronach naszego magazynu poświęconych produktom Disneya.

Zapewniam Was - tych gierek po prostu nie można ominąć bez zalepionych woskiem uszu i wykłutych gałek ocznych. Jak dla mnie - super!

INQUISITOR



Producent:
Disney Interactive
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Time Warriors IV

Silmarils

MIRAGE

© 1997 SILMARILS & MIRAGE MEDIA wersja polska

Wykorzystuje sprzętowe akceleratory 3D.

MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c
tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321
http://www.mirage.com.pl

Program i ekrany z IBM PC.

PERSONALIA

id Software poniosła kolejną stratę. Po Johnie Romero grono "byłych pracowników" powiększył zdolny programista **Michael Abrash.**

***

Słychać pogłoski, że dwaj ludzie z **EIDOS Interactive** (**Toby Grad** i **Paul Douglas**) zamierzają przenieść się do **Shiny Entertaiment**. Szczególnie bolesne dla EIDOS może być odejście **Grada**, człowieka nadzorującego prace nad Tomb Raider, a przy okazji utalentowanego grafika. (**Douglas** zaś jest znakomitym programistą). Jeśli pogłoski się potwierdzą, akcje Shiny Entertaiment powinny ostro pójść w górę.

***

Z firmy **7th Level** odeszli dwaj cenni współpracownicy: **George Grayson i David Henkel.**

SOFTWARE

Nowa firma software'owa, **Running With Scissors**, już wkrótce zadebiutuje mocno krwistą grą FPP o tytule **Postal.**

***

Optimus BIS w niedługim czasie wyda **Quake Mission Pack 1 i 2.** Misje oznaczone numerem 2: **The Dissolution of Eternity** zawierają

8 nowych potworów (łącznie ze smokiem), nowe systemy broni: plasma-gun, multi-grenades, lava-nails gun, i in.).

***

Na gwiazdkę tego roku powinna się pojawić gra firmy **Blizzard**, **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**. Uwaga: to będzie... przygodówka.

Opowiada dzieje młodego orka służącego ludziom, ale marzącego o powrocie hord swoich współbraci. 60 lokacji, 70 animowanych postaci i 40.000 klatek animacji - to (prawie) wszystko, co na razie wiadomo na jej temat.

***

Simon & Schuster Interactive przymierza się do stworzenia kolejnej gry bazującej na motywach **Star Trek: Deep Space Nine.**

***

Dostępny jest już drugi **Campaign Disk** do gry **Silent Hunter.**

***

Niedługo pojawi się **Defcon 3** - kolejny pak z misjami do **Red Alert.**

***

Atomic Games i **Microsoft** zapowiadają **Close Combat 2: A Bridge to Far**, odtwarzającą operację Market-Garden (czyli słynne i krwawe Arnhem). W stosunku do pierwszej części ma być znacznie ulepszona grafika

i engine. Redakcyjni stratedzy już oblizują się na myśl o uczcie, jaka ich czeka!

***

Microsoft planuje wydanie w lecie tego roku gry multiplayerowej **Fighter Ace**, symulującej walki powietrzne w II wojnie światowej (w Europie).

***

Wkrótce **IPS** wyda grę bazującą na **"Dniu Niepodległości"**, stworzona przez Fox Interactive.

***

Corel Corporation i **I. Hoffmann + Associates Inc.** rozpoczynają sprzedaż serii programów **Corel Medical Series**. Cykl zawiera siedem pakietów, które powinny przede wszystkim zainteresować ludzi zajmujących się, mniej lub bardziej zawodowo, medycyną, ale będzie też przydatny dla tych, którzy amatorsko interesują się tymi zagadnieniami. Teksty, sekwencje wideo, grafiki, trójwymiarowe modele, animacje, etc. tworzą naprawdę imponującą całość. W kolejnych odcinkach serii znajdziecie m.in. następujące działy tematyczne: Cancer, The Immune System, Breastfeeding, Epilepsy, The Amputee, Child Care and Child Well Being.

***

Corel Corporation ogłosił oficjalnie premierę **Corel Office for Java** w wersji beta. Pakiet dostępny jest na firmowym serwerze WWW. Nowy pakiet biurowy zawiera Corel WordPerfect for Java, Corel Quattro Pro for Java, Corel Presentations for Java, InfoCentral for Java oraz CorelCHART for Java. Jest to pierwszy pakiet aplikacji biurowych napisany specjalnie z myślą o platformie Java.

***

Czy wiecie, że **Tomb Raider** będzie promowany w trakcie potężnej trasy koncertowej (o nazwie PopMart) znanego zespołu U2? Tournee trwać będzie 14 miesięcy, a rozpoczęło się 25.04.1997 w Las Vegas. Przygody Lary Croft będą m.in. odtwarzane na największym w świecie bigscreenie o powierzchni 7000 stóp kwadratowych. Europejczycy będą mogli sprawdzić to na własne oczy od 22.06.97, gdy U2 da koncert na stadionie Wembley, w Anglii.

***

A propos **Tomb Raider**. Wedle zapowiedzi, sequel tej gry powinien oficjalnie pojawić się w sprzedaży w listopadzie tego roku.

***

Activision przygotowuje grę **Sin**, wykorzystującą engine Quake'a (gra pojawi się jednak nie wcześniej niż na początku 1998). Akcja dzieje się w XXI-wiecznym mieście.

***

Interplay kończy prace nad **M.A.X. 2**. Znacznie ulepszona ma być grafika i system obsługi (m.in. do wyboru gra w turach lub RTS). Ma tam być ponad 100 struktur i podobna ilość różnych oddziałów. Gra powinna pojawić się w listopadzie tego roku.

***

iD Software sprzedała już engine **Quake'a** sześciu różnym firmom. Dzięki temu iD wzbogaci się o skromną kwotę... 5 milionów dolarów.

***

Skoro już mowa o **iD**... **Quake II** coraz bliżej! 32 graczy w trybach deathmatch (bo będzie kilka rodzajów tej zabawy), nowe możliwości (wiele z tego, co słyszeliście o Hexen II będzie też w Quake 2, w końcu Hexen robiony jest na zakupionym od iD quake'owskim engine). Na pewno będzie lepsza grafika, a postacie będą zbudowane ze znacznie większej ilości polygonów. Quake 2

nie będzie chyba jednak dla Quake tym, co Doom II dla Dooma. Mimo to, u nas parę osób już podskakuje z niecierpliwości...

***

Gry mające w tytle słowo "Hard", tworzone przez **Gremlin Interactive**, (**HardWar i Hardcore 4x4**), mają jakiegoś dziwnego pecha. Ich premiera została

przesunięta (z wczesnej wiosny tego roku) na początek jesieni (wrzesień). HardWar to przyszłościowa symulacja lotu, Hardcore zaś to niezłe wyścigi samochodowe.

***

Optimus Nexus wypuszcza na rynek program edukacyjny **Tomek i Oskar: Duch w Operze**,

mający być pomocą przy nauce muzyki, przeznaczony dla dzieci w wieku 5-12 lat. Wraz z kosmitą Oscarem, żywiącym się... nutami i jego kumplem - Tomkiem - odkryjecie magiczny świat dźwięków, łącznie z zabawą w discjokeya i w karaoke. Więcej szczegółów (recenzja) - za miesiąc.

***

Niebawem pojawi się kompakt wydany przez firmę **Avalon**, o nazwie "**3w1**". Znajdziecie na nim 3 różne gry:

- **Autka** - szalone wyścigi zabawnych czterokołowców, widok z góry.
- **Dark Moon** - dynamiczna strzelanka.
- **Mr. Tomato** - znana z Amigi gra platformowa w wersji na PC.

Więcej szczegółów pod adresem: http://www.lkavalon.com/
Gierki powinny bez problemu działać na: 486 dx2/66, 8 MB Ram, CD2 x speed, a co ważne komapkt ma być stosunkowo tani (69 zł).

Waleczny sokół

W PRODUKCJI

Producent: Digital Integration ✆ (0044) 1276 684959

U góry:
F-16 + kolumna czołgów = F-16 + stos wraków. Co zostało dowiedzione.

Prawdziwym miłośnikom lotnictwa nie muszę chyba mówić, co to jest "F-16". Ponieważ jednak nie każdy musi mieć w głowie Encyklopedię Lotnictwa, to dokonam szybkiego wprowadzenia: myśliwiec F-16 to jeden z najlepszych współczesnych samolotów bojowych. Szybki, lekki, bardzo zwrotny, wyposażony w znakomitą elektronikę i różnorodne systemy uzbrojenia; jest znakomitą wizytówką możliwości amerykańskich inżynierów. Przeznaczony jest głównie do zwalczania myśliwców wroga, ale spisuje się też nieźle jako samolot wsparcia czy szturmowiec (potwierdziła to znakomicie operacja "Pustynna Burza").

Firma Digital Integration, po sukcesie jaki odniosła symulatorami helikopterów (Apache Longbow, Hind) "wzięła na tapetę" ten znakomity myśliwiec, czego efektem jest (a właściwie - będzie, bo prace trwają) symulator "F-16 Fighting Falcon". Przeznaczony jest on dla prawdziwych maniaków tego typu rozrywek (bardzo duży realizm lotu i skomplikowana obsługa), choć i nieco mniej zaawansowani lotnicy będą mogli sprawdzić swe siły - w trybie "arcade". A siły, szczęścia i zdolności trzeba tu będzie mieć sporo, bo do przejścia jest w sumie ponad 100 misji (z czego 20 treningowych, 10 single oraz 20 kampanii). W tym czasie zwiedzicie niebo nad Koreą, Izraelem i Cyprem (położono duży nacisk na realistyczne odtworzenie ukształtowania terenu na podstawie zdjęć satelitarnych). Oprócz typowych misji, jakie zwykle spotyka się w symulatorach (walki powietrzne, ataki na cele naziemne i nawodne), gracz może pobawić się w... deathmatch (czyżby programiści DI w czasie pracy relaksowali się grami FPP?) i to w dwóch trybach - klasycznym "każdy każdego", jak i w deathmatch zespołowy (misje "capture flag"). To sugeruje od razu możliwość gry sieciowej - i słusznie. Kabelek, Internet - w sumie może naraz walczyć 16 maszyn (najprawdopodobniej zgrupowane w dwa 8-samolotowe zespoły), co zapowiada niezłą powietrzną rzeź! Twórcy zapowiadają, że grafika będzie dla gracza prawdziwą niespodzianką (wielka ilość detali, wszystko naturalnie pokryte starannymi teksturami). Patrząc na screeny można sądzić, że nie są to tylko czcze przechwałki.

Co jeszcze? Brak informacji o wymaganiach sprzętowych (ale nauczony przykrym doświadczeniem, wątpię by bez P-100 i 16 mb Ram nasz sokół miał ochotę podnieść kuper z ziemi). Uzbrojenie jest raczej standardowe (i trudno, by było inaczej) - mavericki, działka, sidewindery, naprowadzane laserowo bomby i bomby kasetowe (cluster bombs). Misje (nawet w trybie single) nie ograniczają się do jednej (naszej) maszyny - często będziemy walczyć w formacji (jako wingmen), z czym wiąże się konieczność koordynowania poczynań akcji wszystkich naszych maszyn. Jest to o tyle ważne, że sterowani przez komputer piloci mają być wyposażeni w sztuczną inteligencję i tym samym stać się prawdziwym "trudnym orzechem do zgryzienia" (zgryźliwie dodam tutaj, że podobne zwroty spotykam od dobrego roku w każdym materiale prasowym dotyczącym symulacji i RTS, więc trzeba podejść do tego z rezerwą). Do tego mają być podobno rewelacyjnie zrealizowane cut-scenki i czadziarski dźwięk (uwagi - j/w), a całość ma sprawić, że grający poczuje się jak pilot, który właśnie położył swą maszynę w ciasny zakręt i doznał przeciążenia rzędu 8G (warto więc profilaktycznie zapiąć pasy w fotelu). Gra powinna pojawić się gdzieś w okolicach wakacji tego roku.

Ugly Joe

W jedności siła

W PRODUKCJI

Producent: Logic Factory/Virgin ✆ (0044) 1713682255

Dość powszechnie spotykamy się ostatnio z opinią graczy, że gry z gatunku RTS zabrnęły w ślepy zaułek. Pojawia się coraz więcej produkcji, ale ich innowacyjność jest raczej dołująca i ma się wrażenie, że tak naprawdę są to tylko kolejne mutacje Warcrafta lub C&C, różniące się głównie grafiką i charakterystyką jednostek. Producenci również dostrzegli ten niepokojący fakt i na wszelkie sposoby usiłują atrakcyjnić swe dzieła, niestety najczęściej z raczej miernym efektem. Czy więc nowa gra twórców Ascendancy (250.000 sprzedanych kopii!), firmy Logic Factory (zostanie wypuszczona przez Virgina), będzie w stanie zainteresować miłośników RTS? Być może, ponieważ ma ona w sobie kilka dość ciekawych idei, które mogą okazać się magnesem dla graczy.

The Tone Rebellion rozgrywa się w świecie fantasy, na archipelagach wysp, które zamieszkują cztery nobliwe klany dziwnych stworzeń (trudno mi nawet w przybliżeniu określić, do jakiego gatunku należą): Protectors, Mystics, Seekers, Lifegivers. Klany zajmują się głównie wydobywaniem "tone" - magicznej substancji, która daje im siłę i moc działania. Niestety istoty te nie były świadome istnienia Leviathana, mitycznej i diabolicznej bestii, dla której "tone" jest pokarmem niezbędnym do życia, a poza tym nienawidzącej wszystkich innych form życia (szczególnie zaś tych, które również gustują w "tone"). Leviathan jest dla klanów śmiertelnym zagrożeniem i musi zostać zniszczony - zanim sam nie urośnie w siłę i nie zniszczy wszystkiego, co napotka. Gracz wciela się w przywódcę jednego z klanów (wybór klanu jest dość istotny, ponieważ determinuje możliwości rozwoju i działania gracza - w tym także działań magicznych), w chwili gdy wszystkie klany ciągną już ostatkiem sił. I tu jest pierwsza ciekawostka - zadaniem gracza(y) wbrew pozorom nie jest "wykończenie" konkurencyjnych "populacji". Przeciwnie - ścisłe współdziałanie pomiędzy plemionami jest jedyną drogą do pokonania demona, ponieważ każdy klan jest zbyt słaby i ograniczony w swoich możliwościach, by indywidualnie stawić mu czoła. Zamiast wojen - pokojowa koegzystencja (no, prawie pokojowa, bo trochę utarczek to rzecz nieunikniona). Ciekawe. Poza tym w grze ma nie być krwi i flaków - autorzy stawiają raczej na nieco mistyczny klimat niż typową rzeźnię (KKND) czy rozkładające się trupy (Warcraft). Naturalnie nie da się tu uniknąć pewnych standardowych RTS-owskich działań: wydobywania surowców, tworzenia i upgrade'owania budowli, produkcji oddziałów. Jak każda z nowych RTS, The Tone Rebellion daje możliwość działania w trybie multiplayer (4 graczy) w sieci i przez Internet. W czasie gry zachodzi konieczność eksploracji 15 różnych wyspiarskich światów. Grafika SVGA (swoją drogą bardzo staranna) nasuwa nieodparte skojarzenia z WarWind, co dla mnie jest komplementem, o muzyce i efektach nic nie wiadomo (podobnie jak o wymaganiach sprzętowych). Wiadomo tylko, że gra powinna się ukazać w okolicach września tego roku.

OGRE

W PRODUKCJI Dziki rajd

Producent: 21st Century Entertaiment © (0044) 1235851852

Po prawej w głębi: Czuje się ten smród palonych opon...

Miłośnicy jazdy samochodami powinni być zadowoleni z zawartości majowego numeru CD-Action. Znaleźli tam sporo dla siebie (Interstate'76, Power F1, Test Drive, X-Car, F1). Mało? OK, wyciągamy asa z rękawa. Znana firma 21st Century Entertaiment wkrótce bowiem wypuści na rynek swoją pierwszą "wyścigówkę" o nazwie AXELERATOR.

Nie będzie to jednak klasyczna jazda samochodem po torze, a gra łącząca wyścigi ze strzelaniną. Do wyboru będą trzy typy pojazdów (Chevy's, Mustangs, Hellcats) i 24 tory wyścigowe (pozakręcane jak jelita chorego na skręt kiszek), porozrzucane po wszystkich kontynentach. Samochody będą wyposażone w dwa podstawowe typu uzbrojenia - defensywne i ofensywne.

Uzbrojenie defensywne to m.in. miny magnetyczne, bomby olejowe, gwoździe (do dziurawienia opon) i dość oryginalne "ustrojstwo" o nazwie "neurobooster", powodujące zaburzenia orientacji u kierowców konkurencyjnych pojazdów. Broń ofensywna to m.in. zamontowane w wozach karabiny maszynowe oraz

naprowadzające się na podczerwień rakiety. Grafika prezentuje się nader zachęcająco (3D SVGA, duża ilość detali, piękne tekstury), zarówno z widokiem z wnętrza samochodu, jak i z zewnątrz, dźwięk ma być nie gorszy od grafiki, a pojazdy będą bardzo realistycznie reagować na poczynania kierowców (łącznie z poślizgami, dachowaniami, itp.). Autorzy obiecują też szaleńcze tempo akcji i ani sekundy nudy. Wygląda to obiecująco... tym bardziej, że gra powinna pojawić się dosłownie w ciągu kilku najbliższych dni. Niestety nie mamy żadnych informacji dotyczących wymagań sprzętowych, ale (sądząc z grafiki) bez P-100 z 16 Mb Ram raczej się nie obędzie.

DRACO

Zbliżenie kulturalne

Wielki Kataklizm w roku 2000 wywołał na Ziemi totalny chaos. Jednak ci, co się ostali, na pewno nie spodziewali się, że oprócz zagłady kataklizm przyniósł także... życie. Jednak tym razem nie jest to dobra nowina: dziesięciu najbardziej niebezpiecznych, starożytnych wojowników powstało ze swych zapomnianych grobowców. Skruszone przez Los i Historię, zasypane pyłem stuleci antyczne cywilizacje, upomniały się o swoje prawa. Zbliża się dzień sądu...

Chłopaki z Ready Soft już bardzo długo kusili nas widoczkami z nielicznych screenów, które zapowiadały ucztę, jaką nam przygotowują. Time Warriors, oczekiwany od miesięcy mistrz, który miał zdeklasować Tekkena 2, a Virtua Fighterowi zrobić małe kuku na muniu, wreszcie się pojawił!

Jak na razie, możemy jednak podniecać się wyłącznie zapowiedziami, a to dlatego, że finalna wersja gry jeszcze nie dotarła do zbrutalizowanych, zezwierzęconych szeregów redaktorów CD Action. Może to nawet lepiej, bo w szale walki w ruch zazwyczaj idą monitory i gęba Naczelnego, co w konsekwencji odbija się zarówno na jakości jednego, jak i drugiego. W każdym bądź razie możemy wreszcie zasiąść do gry, chociaż zabawimy się tylko dwoma zawodnikami.

Powinniście wiedzieć, że gra oferuje nam zabijaków o różnych charakterkach i preferencjach co do szlachtowania przeciwników (jesteśmy w domu, to tak jak w redakcji). W zależności od narodowości, będziemy mogli podziwiać zupełnie odmienne i niepowtarzalne style walki. Rycerz, Barbarzyńca, Wiking, Inka, Samuraj, Chiński Mnich - to tylko część niebezpiecznego oddziału. Na razie jednak dostępni są tylko dwaj mistrzowie. Potniemy świeże mięcho Samurajem i Sułtanem. Warto dodać, że każda postać posiada inną broń, nie musi być to koniecznie miecz. Oprócz żelastwa i kilkunastu efektownych ciosów, mamy pod ręką zestaw niezwykle skutecznych combosów. Potężny cios kindżałem i ognista kula to niepowtarzalna kombinacja Sułtana, która zniechęca przeciwnika do przebywania na ziemskim padole. Różnorodne cięcia mieczem stanowią bardzo miłe dla oka, widowiskowe rzeźnie - wystarczy dodać kopniaka w szczękę i łopatki przeciwnika wbiją się w marmurową podsadzkę. Lokacje! Tu raczej nikt się nie rozczaruje.

Każda plansza to estetycznie wykonanne, prawdziwie antyczne scenerie. Kamera, która jeździ jak oszalała (facet, który siedzi w helikopterze i filmuje jest chyba pijany) pozwoli Wam nacieszyć gałki oczne bardzo ładnym wystrojem mordowni. Oprócz SVGA zalety zabawy podnosi możliwość gry przez kabelek i modem, niepokojące sample dodadzą rozwałce wyjątkowego smaku.

3D widać po jednym rzucie oka o szkło monitora. Jednak wojownicy wydają się być trochę niedopracowani. Ich twarze są tak małe, że gdyby ktoś powiedział mi, że to są mordy Obcych, pewnie bym uwierzył. Szkoda również, że charakterystyczne spodnie Sułtana przypominają raczej zlepki barwionego papieru toaletowego. Trzeba jednak oddać honory grze i powiedzieć, że ukończona, pełna wersja gry jeszcze nie trafiła do moich rączek i dlatego też kropkę nad "i" postawię innym razem. W sumie Time Warriors wydaje się być całkiem porządną bijatyką, jednak nie sądzę, aby pokonał Tekkena czy zagroził w jakimkolwiek stopniu ugruntowanej pozycji VF. Aha! - należałoby jeszcze dodać, że gierkę spolszczono, a więc zamiast Option przeczytacie sobie Opcje, poczciwy Button zamieni się w Przycisk i tak dalej. Jeżeli kogoś to ucieszyło, to też mi miło (robi się ze mnie jakiś perwersyjny wierszoklet), a ocenę celowości tego typu działalności (no nie!) w bijatykach pozostawiam Czytelnikom!

INQUISITOR

Producent:
ReadySoft/Silmarils
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Czy zauważyliście, że dość często firmy amerykańskie czy brytyjskie wypuszczają na rynek gry (strategiczne), w których ich wojska dostają mniejsze lub większe baty (Arnhem, Dieppe, Afryka w czasie dominacji Afrika Korps, etc). W każdym razie Ardeny, gdzie alianci dostali ostatnie wielkie lanie w czasie II wojny światowej, z podejrzaną regularnością inspirują kolejnych autorów. Pamiętacie grę otwierającą cykl Battleground? - Ardeny! Wszystko wskazuje na to, że ta niemiecka ofensywa zapoczątkuje też inny cykl: DECISIVE BATTLES of WWII, firmy SSG. Gra ta nazywa się Ardennes Offensive (choć przez długi czas zapowiadana była jako The Last Blitzkrieg) i na pierwszy rzut oka prezentuje się całkiem nieźle.

Ardeny wiecznie żywe

Przypomnijmy w dużym skrócie historyczne tło wydarzeń. Mamy rok 1944 - 16 grudnia 24 niemieckie dywizje niespodziewanie uderzyły na kompletnie zaskoczone nieliczne i niedoświadczone amerykański dywizje. Dysponując znaczną przewagą liczebną, elementem zaskoczenia i mając za sojusznika złą pogodę, uniemożliwiającą wykorzystanie przez Amerykanów lotnictwa, Niemcy dokonali przełamania linii frontu na szerokości 60 mil i wdarli się na głębokość 45 mil w opanowane przez aliantów terytorium. Był to jednak łabędzi śpiew Wehrmachtu. Nie osiągnięto założonych celów operacyjnych, a po początkowym zaskoczeniu Amerykanie szybko przegrupowali siły i zlikwidowali groźny wyłom.

Ardennes Offensive to klasycznie wyglądająca, rozgrywana w turach, gra strategiczna, w której zrezygnowano z rozmaitych bajerków graficznych (animacje, renderingi, wodotryski) na rzecz surowej, wręcz wojskowej funkcjonalności. Backgroundy wyglądają więc niezbyt efektownie, podobnie jak i żetony (ikony) oddziałów (choć naturalnie wszystko w high-res), ale nie dajcie się zwieść pierwszemu wrażeniu. Im dłużej zagłębiałem się w tej grze, tym bardziej jej grafika zyskiwała w moich oczach. Wprawdzie nie twierdzę, że w końcu się nią zachwyciłem... ale nie jest źle. Zresztą grafika i dźwięk w strategiach to tylko elementy drugiego planu. Tam liczy się wszak inteligencja komputerowego przeciwnika, obsługa i ogólna grywalność. Pod tym względem gra trzyma dobry poziom. Stworzono w niej inny, dość odmienny od tych, które do tej pory spotykaliśmy, system rozgrywania walk (ma to być ponoć skok jakościowy w strategiach), wysoko premiujący efektywność i logikę (w sensie zgodności z zasadami taktyki) dowodzenia. Niestety mam niewiele informacji na ten temat i nie mogę zbyt pewnie się tu wypowiadać, ale gdy tylko pojawi się finalna wersja - do tematu na pewno powrócimy. Obsługa nie jest skomplikowana, ale na pewno nie jest to gra, którą można "obcykać" z doskoku. Dostępna natychmiastowa informacja (wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki na danej ikonie czy polu) znacznie uprzyjemnia pierwszy kontakt z programem. Nie wiem czy to będzie hit (zobaczymy!), ale na pewno nie popełnię gafy, gdy stwierdzę, że Ardennes Offensive ma zadatki na dobry, solidny produkt.

Na krążku Ardennes Offensive znajdziemy osiem scenariuszy (w tym tutorial i pełna kampania), trzy poziomy inteligencji wroga (nie mylić z poziomem trudności gry!). Możliwia będzie gra w sieci (head-to-head), oraz via Internet, zaś całość ubarwiona będzie licznymi sekwencjami filmowymi. Gra powinna mieć premierę jeszcze przed wakacjami.

UGLY JOE

Producent:
SSG/SSI
Dystrybutor:
Mindscape
tel. (0044) 1444 246333
Minimalna konfiguracja:
Pentium 0, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ?

Karate Raider?!

Jakie mają ulubione produkty ludzie, którzy gustują w grach akcji? Wiadomo: FPP, arcade, karate. Gdyby tak więc połączyć elementy tych wszystkich rodzajów gierek - to dopiero byłby przebój! Ta słodka myśl najwidoczniej kołatała się w głowach wielu ludzi już od dłuższego czasu - i teraz mamy efekty ich przemyśleń. Tomb Raider, The Crow, Time Commando - to tylko kilka wziętych z brzegu tytułów, w których w mniej lub bardziej strawny sposób połączono ogień z wodą. Perfect Weapon to kolejny "koktajl" (w momencie, gdy to czytacie, jest już w sprzedaży), w którym poruszając się w trójwymiarowym otoczeniu (w TPP), za pomocą najrozmaitszych narzędzi (czytaj: rąk i nóg) eksterminujemy dziesiątki wrogów, a przy okazji zmuszeni jesteśmy do zbierania przedmiotów, penetracji kolejnych lokacji (1300 pomieszczeń!) i wysilania szarych komórek (co prawda w raczej umiarkowany sposób).

Bohaterem gry - i tytułową "perfekcyjną bronią" - jest Blake Hunter, wyszkolony w sztukach walk wschodu (mistrz świata!) agent Earth Defence Forces. Pomińmy milczeniem fabułę (jak zwykle jest wątła jak anemik po 100-dniowym poście) i skoncentrujmy się raczej na samej akcji. Jesteś na nieznanej planecie i musisz walczyć o życie w pięciu odrębnych, bardzo rozbudowanych etapach. Graficznie Perfect Weapon przypomina mi Tomb Raidera, ale nie jest chyba aż tak odlotowy. Renderowana grafika jest bardzo urozmaicona i ma swój specyficzny styl... lecz czegoś w niej brak. Być może tego nieuchwytnego klimatu przygody, jaki wyczuwam w Tomb Raider czy MDK, a być może jest nieco zbyt... perfekcyjna, tzn. rozumiem przez to zwykłą przy renderingach nadmierną sterylność, która nie pozwala do końca wczuć się w rolę Blake'a. I nie naprawi tego nawet dość częsta zmiana ujęć z kilku statycznych kamer czy niezła oprawa dźwiękowa. Trzeba jednak być obiektywnym i stwierdzić, że jest tam naprawdę kilka porywających ciężkim i mrocznym nastrojem epizodów.

Przeciwnikami Blake'a jest sporo rozmaitych kreatur - niektóre przypominają mi wilkołaki, ale są też np. istoty do złudzenia podobne do typowego zawodnika kung-fu z chińskiego filmu (nagi tors, łysa czacha, bufiaste spodnie). Skąd tacy ludzie na obcej planecie - to już słodka tajemnica producentów. Istotniejszy jest fakt, że potrafią się uczyć Twoich standardowych zagrań i tym samym ich pokonanie nie jest taką znów prostą sprawą. Tym bardziej, że nader często stosują taktykę "kupą mości panowie" i chcąc nie chcąc musisz toczyć walkę z dwoma, trzema czy pięcioma przeciwnikami jednocześnie! W tym momencie (niezależnie od stopnia trudności gry) trzeba mieć naprawdę dobrą praktykę w MK czy Virtua Fighter, by wyjść zwycięsko z takiego starcia (a w filmach wygląda to tak prosto...). Przeciwnicy, nawiasem mówiąc, są w pełni trójwymiarowi (w manierze Quake'a) i starannie zanimowani, a ich umiejętności stoją na całkiem wysokim poziomie. Stąd będziesz zmuszony do opanowania większości ze znanych Blake'owi technik (na oko z sześćdziesiąt). Aż się wtedy prosi o trzecią rękę z 12 palcami... PW w sumie robi wrażenie gry "ze środka tabeli" i bardzo wątpię, by Blake Hunter zagroził pozycji zajmowanej przez Larę C...

Ugly Joe

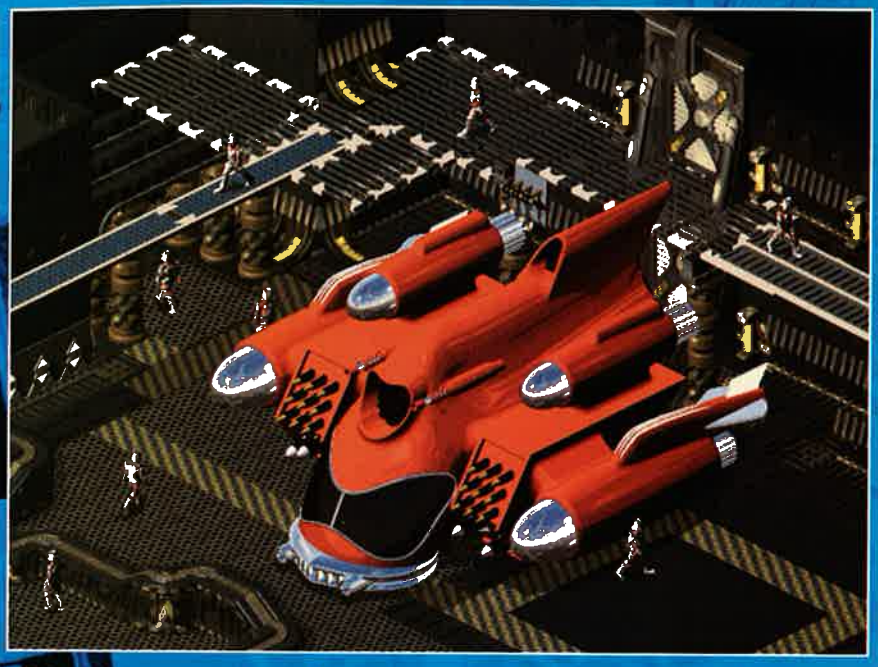
Producent:
ASC Games
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Po lewej w głębi: Wilkołak, czy nie wilkołak, jak go strzelę obrotówką w ten włochaty ryj, to zaraz nauczy się szacunku dla Blake Huntera!

Inwazja

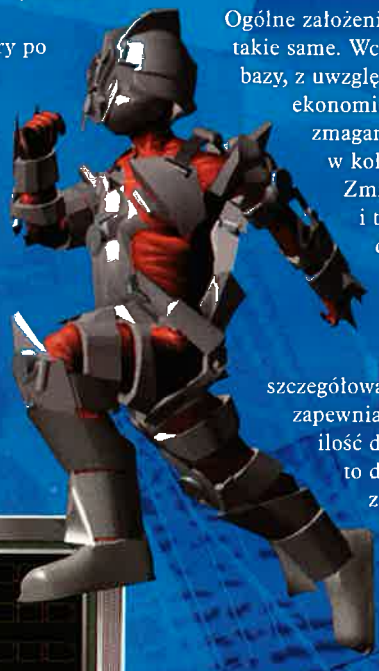
DEMO NA COVER CD



Zapewne wielu z Was ogląda popularny ostatnio serial X- Files, jednak nie każdy wie, że upowszechniona przez amerykańską kinematografię opowieść Obcego (charakterystycznie szara skóra i wodogłowie) zwanego zresztą Sectoidem, dużo wcześniej niż we wspomnianym "archiwum", pojawiła się w słynnej grze Microprose pt. UFO- Enemy Unknown. Gra ta swego czasu zrobiła dużą furorę w światku strategów. Sam zdobyłem ją niedługo po zakupie mojego pierwszego PC (czy kolejnego - już nie bardzo pamiętam), a były to wakacje. W związku z powyższym wraz z sąsiadem graliśmy praktycznie od rana do baaaaardzo późnej nocy osiągając wyniki, na podstawie których mogliśmy później puszyć się dumą przed wszystkimi znajomymi.

Tak samo było kilka lat później po premierze drugiej części: X-Com: Terror From the Deep. Obie gry ukończyłem kilkakrotnie na poziomie "superhuman" (najwyższym), nie używając oczywiście żadnych trainerów i tym podobnego badziewia. Oczywiste więc było, że kiedy tylko usłyszałem o X-Com Apocalypse, od razu emocje urosły prawie do tego stopnia, co dzień przed dotarciem do redakcji Daggerfalla. Stały się jeszcze bardziej gorące, kiedy gra nareszcie wpadła w moje ręce. Oczywiście nie czas na kompleksowy opis wraz z taktyką i, nazwijmy to, "solucją" do "Apokalipsy"- zafunduję Wam ją w którymś z przyszłych CDA, ale już teraz warto podzielić się pierwszymi wrażeniami z zabawy, co też niniejszym czynię.

Jak zapewne pamiętacie, pierwsza część gry miała miejsce na Ziemi, w sielskiej scenerii pól, sadów i ogródków (obcy rodzą się w kapuście!!!! - z długiej praktyki wiem, że tam najczęściej można było spotkać snakemana, który po odstrzeleniu łba prezentował wnętrzności z wyraźnie widocznymi główkami kapusty w brzuchu). TftD (druga część) wabiła nas wizjami głębin morskich zaludnionych przez Lobster-manów ("sympatyczni" byli - czyż nie?), tymczasem w części trzeciej akcja nie rozgrywa się już nawet na naszej planecie. Ludzkość rozwinęła się na tyle, że zakłada kolonie w kosmosie. Na jednej z nich, MegaPrime, w największym i jedynym mieście-metropolii Megalopolis, nagle zaczęły pojawiać się pierwsze "egzemplarze" obcych najeźdźców. Oczywiście do obrony przed nimi ludzkość zaangażowała sprawdzony w praktyce oddział X-Com (zbieżność z X-Files chyba przypadkowa?). Co jeszcze bardziej oczywiste, dowódcą tego oddziału bedziesz właśnie Ty.



Ogólne założenia gry pozostały takie same. Wciąż rozbudowujemy bazy, z uwzględnieniem wątku ekonomicznego oraz zmagamy się z obcymi w kolejnych bojach. Zmiany jednak też są, i to widoczne. Co dostrzegamy od razu? Wiadomo: grafika. Nareszcie jest to SVGA i to bardzo szczegółowa (sceneria miasta zapewnia o wiele większą ilość detali niż dajmy na to dno morza czy zagon kapusty). Co prawda, jak na mój gust, kolory są trochę zbyt pastelowe, ale w sumie nie o to chodzi. Istotą kolejnych części UFO była walka taktyczna. Na całe szczęście (wbrew pierwszym zapowiedziom) do systemu walki nie wprowadzono większych zmian i słusznie - był rewelacyjny i nadal jest.

Po lewej w głębi: Jest czym postrzelać. Tak prezentuje się obecnie panel uzbrojenia

Oczywiście pewne kosmetyczne zmiany zostały przeprowadzone. Przede wszystkim zmieniono całkowicie design panelu opcji. Mimo, iż początkowo się do niego uprzedziłem, okazał się wygodniejszy od poprzedniego. Po drugie, wprowadzono podział drużyny na tzw. squady (do 3 żołnierzy), co wiąże się z nową możliwością poruszania całej grupy jednocześnie (przy czym w dalszym ciągu reakcja zależy od odpowiedniego współczynnika żołnierza). Nie jest to jednak konieczne - jeżeli chcemy, w dalszym ciągu możemy poruszać żołnierzami po kolei. Ze szczegółów bardziej detalicznych - już trzeci raz zmieniono zachowanie drzwi, co wpływa również na taktykę walki w małych pomieszczeniach. W pierwszej części można było otworzyć drzwi nie wychodząc za nie i strzelać osłonięty z boków, w "dwójce" usunięto tą możliwość, natomiast w "trójce" drzwi otwierają się automatycznie, kiedy do nich podejdziesz, ale nie trzeba za nie wychodzić. (Tym, którzy nie grali w poprzednie części, ten wywód może wydawać się niepotrzebny, ale - wbrew pozorom - jest to bardzo istotne). To tyle o akcjach żołnierzy. Co do UFOków, to teraz w fazie X-Comu wykazują jakby za dużo inicjatywy, więc gra jest trudniejsza od poprzedniczek. Co do uzbrojenia (zarówno naszych, jak i obcych), to na początku klasyka: autocannon + HE ammo, ale nasze oddziały dysponują też karabinkami laserowymi. Co będzie dalej, na razie nie wiem (przegląd broni również w kolejnym tekście). Dość istotne, jeżeli chodzi o walkę, jest ograniczenie destrukcyjnych zapędów naszego wojska restrykcjami finansowymi. Terenem miasta zarządzają wielkie korporacje, finansujące nasze działania, i nie będą szczęśliwe, jeżeli zabijając jednego obcego, zaoramy jednocześnie pół dzielnicy granatami lub pociskami High Explosive. W tym wypadku otrzymujemy punkty karne. Warto jeszcze wspomnieć, że znacznie częściej będziemy spotykać cywili (niestety), którzy wprost uwielbiają pakować się pod kule oraz w zasięg granatów. A teraz informacja, którą specjalnie zostawiłem na koniec. Otóż X-Com Apocalypse umożliwia walkę w czasie rzeczywistym, ale sam pomysł przyprawia każdego miłośnika poprzednich części o dreszcze (bynajmniej nie z radości). Gdzie tu miejsce na precyzyjną taktykę i planowanie? Na dodatek: jak kontrolować jednocześnie dziesięciu żołnierzy na czterech poziomach budynku i w czterech jego kątach? A komputer to potrafi (i wykorzystuje). Sam lubię RTS (nie cały - tylko gry doskonałe: Warcraft2 i KKnD), ale zrobić RTS z UFO to tak, jakby grać w szachy przy założeniu, że wygra ten, kto mocniej rzuci figurą w przeciwnika. Zaznaczam jednak, że jest to moja prywatna opinia i być może ten pomysł przyciągnie z kolei tych zwolenników RTS, którzy nie przepadają za grami taktycznymi. Przeciwnicy czasu rzeczywistego nie będą na szczęście do niego zmuszeni, gdyż gra taktyczna ("turowa") to dokładnie te same etapy, tylko technika grania inna, natomiast zwolennicy RTS odwrotnie - zapewne wyłączą taktykę. W sumie więc dobrze, że jest taka opcja.

Aby ukoronować opis, należy zamieścić podsumowanie. Zwykle i tak nikt go nie czyta, więc będzie krótkie: jeżeli w trakcie dalszych testów nie wykryję żadnego buraka, to X-Com dostanie 9/10, ale absolutna rewelacja (10/10) chyba nie będzie. A przy okazji - mam nadzieję, że polski dystrybutor będzie kontynuował to, co zrobiono z "dwójką" i spolszczy całą grę. Sam wolę angielską, ale wielu graczy na pewno się ucieszy.

LORD YABOL

Producent:
Spectrum Holobyte/Microprose
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Podniebny drapieżca

Zapowiada się dobry czas dla miłośników symulatorów nowoczesnych samolotów bojowych. Robi się bowiem coraz głośniej o nowej grze z Interactive Magic - F-22 Air Superiority Fighter. Czy wiecie, czym jest F-22 Raptor? (widać, że panowie z Pentagonu oglądali Jurassic Park). Ten najnowszy wielozadaniowy myśliwiec ma być podstawowym samolotem sił zbrojnych USA na początku XXI wieku i jego możliwości rzeczywiście są już na miarę przyszłego tysiąclecia. To najbardziej śmiercionośna maszyna, jaka do tej pory uniosła się w powietrze. Ten samolot "widzi pierwszy, atakuje pierwszy i zabija pierwszy"... i kosztuje tyle, że mózg staje (różne źródła podają kwotę od 100 do 150 mln "zielonych"). Nie wydaje mi się, by zbyt wielu czytelników CDA było stać na zakup takiej zabawki, więc nie pozostaje nam nic innego jak zasiąść za sterami jego komputerowej wersji.

Po prawej w głębi: Drapieżna sylwetka tego samolotu (niedowiarki, że jego przydomek nie został wzięty z sufitu).

Nasz samolot będzie poruszał się nad terem obejmującym w sumie 250.000 mil kwadratowych powierzchni, a każdy jard ziemi ma nas wręcz zmiażdżyć znakomitą, fotorealistyczną grafiką i niewiarygodną, nigdzie wcześniej nie spotykaną, szczegółowością detali terenu. Każda łączka, dróżka, droga, pagórek czy budynek, występujący w grze, mają swoje realnie istniejące odpowiedniki, a patrząc na jakość, z jaką jest on odtworzony w komputerze, będziecie ciągle mieli złudzenie, że oglądacie nie grę, a film wideo zrealizowany w Bośni, Kuwejcie i Ukrainie. (Maksymalna rozdzielczość w tej grze sięga 1024x768...). Naturalnie takie bajerki wymagają odpowiednio silnych maszyn, najlepiej z procesorami MMX i akceleratorami grafiki. Twoje zadania to tradycyjnie już (bo co można wymyślić nowego?) walki z wrogimi maszynami, ataki na cele naziemne i nawodne (statki, fabryki, zgrupowania wojsk), przy czym mają to być operacje typu "chirurgicznego" - czyste, precyzyjne uderzenie we wskazane miejsce i zniszczenie konkretnego celu. Dzięki randomizacji parametrów w czasie rozgrywania każdej misji, możecie być pewni, że NIGDY nie będziecie uczestniczyć w zadaniu, które wygląda identycznie jak za poprzednim podejściem. Odpada więc granie na pamięć. Nic z tych rzeczy - tu zawsze (mimo danych dostarczanych przez wywiad) życie będzie płatać Wam zazwyczaj przykre niespodzianki. Walczyć można tak w pojedynczych misjach, jak i całych kampaniach, na jednym komputerze, jak i w sieci (deathmatche!).

Obsługa Raptora będzie wyglądać nieco odmiennie niż w klasycznych symulatorach lotu. Nowa filozofia pilotażu sprawia, że nie musimy męczyć oczu, obserwując dziesiątki rozmaitych wskaźników w obrębie kokpitu. Ale nie znaczy to, że Raptor zamieni się w rodzaj ambitnej strzelaniny - zapomnijcie o tym (choć jak ktoś się uprze, to może włączyć sobie taki zręcznościowy tryb lotu).

W powietrzu oczekują nas dziesiątki pilotów o znacznie zróżnicowanych umiejętnościach. W momencie, gdy czytacie te słowa, Raptor już wznosi się w powietrze, by wylądować na sklepowych półkach, więc... szkoda czekać, wskakujcie w swoje archaiczne F-16 czy Mig-29 i pełnym ciągiem gnajcie na zakupy!

DRACO

Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Interactive Magic
tel. (0044) 1344 409399
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

przeciwnika (częściej on nas) i znowu... Godny uwagi jest jednak pomysł z ludźmi pierwotnymi oraz wykonanie graficzne gry. Nie jest to może jakaś rewelacja, ale oko jest od czasu do czasu na czym zawiesić - w ogóle ma w sobie coś, co da się po prostu lubić, czego nie można powiedzieć o wielu nowych produkcjach tego rodzaju. Muzyczka też pogrywa dość efektownie i co najlepsze - można wybierać odtwarzany utwór. Mimo, że grafika jest w wysokiej rozdzielczości, gra chodzi dość szybko, a niekiedy nawet za szybko. Od strony technicznej nie można mieć żadnych zarzutów - inteligencja przeciwnika jest dość wysoka, tylko niestety nie da się tego powiedzieć o naszych własnych oddziałach: na rozkaz ataku reagują dość niemrawo i na dodatek często zupełnie nie tak, jak byśmy oczekiwali. No ale cóż - nie można mieć wszystkiego; przy okazji zmusza to do rozwijania umiejętności taktycznych, co

Prymityw z maczugą

DEMO NA COVER CD

Uwaga: RTS!!! - kiedy taki głos rozniósł się po redakcji, wszyscy energicznie pochowali głowy pod biurka udając, że tak się ma i dyskretnie wskazywali palcami na jedynego osobnika, który z tego nieświadomy pogrywał w Quake'a. Przypadkiem osobnikiem tym okazałem się właśnie ja, w związku z czym zostałem uraczony nową strategią-czasu-rzeczywistego.

Po chwili okazało się jednak, że nie jest tak strasznie. Do tej pory tolerowałem tylko dwa RTSy, a mianowicie Warcraft 2 i KKnD (oba ukończyłem obiema stronami), ewentualnie do strawienia nadawał się stary C&C. Jednak Jurasic War, bo tak zatytułowana jest gra, która właśnie otrzymałem, zapowiadał się dość ciekawie. Otóż gracz wciela się tu w rolę przywódcy plemienia ludzi pierwotnych, w dziwnym świecie, w którym egzystują oni równolegle z dinozaurami. To znaczy właściwie nie do końca. Planetę zaludniają bowiem "klasyczne" mamuty, tygrysy szablozębe i inne nosorożce,

natomiast dinozaury możemy hodować we własnym zakresie z przeznaczeniem na mięso armatnie, czyli trzon naszej armii. Tutaj uwaga: do wyboru jest osiem plemion, biorących udział w konflikcie. Każde z nich ma pewne charakterystyczne, niepowtarzalne cechy. I tak: Tyrano używają dinozaurów, Ka-Noo-Se posiadają moce lecznicze, Romack poruszają się najszybej i mogą posługiwać się teleportacją, Masai są doskonali w transporcie oraz w ataku, Moospell posługują się magią, KoomBa dysponują dużą żywotnością i są doskonali w obronie, RaDumBa to wyśmienici łucznicy, natomiast KoaKa używają latających smoków.
Teraz o samej grze. Zasady klasycznie nie różnią się niczym od wszyskich poprzednich RTSów. Obsługa również. Tradycyjnie jedyną różnicą jest zdobywanie surowców zastępujących walutę. Tutaj jest to żarcie, które uzyskuje się z upolowanych zwierząt. Na szczęście/niestety (niepotrzebne skreślić) pojawiają się one losowo, tak że nie ma szans wybicia wszystkich zwierząt na planszy i wyczerpania zasobów jedzenia. Jeżeli chodzi o wojowników, to podobnie jak w WarWind, mogą oni być ulepszeni dzięki zdobyciu broni (tam były to artefakty), a poza tym, (tego jeszcze nigdzie nie było) w trakcie walk zdobywają doświadczenie oraz regenerują utracone HP (hit pointy) dzięki żarciu. Poza tym wszystko przebiega konwencjonalnie: budujemy budynki, donosimy do nich jedzenie, za które produkujemy w owych budynkach kolejne jednostki. Później rozwalamy

w niektórych RTS-ach zupełnie nie było potrzebne - tam ważna była tylko ilość. Tutaj nawet cała masa najsilniejszych oddziałów może oberwać od kilku łuczników, jeżeli tamci odpowiednio to rozegrają (a zwykle właśnie to robią). Generalnie RTS umiera. Podejrzewam, że wszyscy są już nim znudzeni do granic możliwości. Dlatego cieszy nas każdy świeży pomysł. Warto więc zwrócić uwagę na Jurasic Primitive War.

LORD YABOL

Producent:
SKC
Dystrybutor:
SKC Europe GmbH
tel. (0049) 696690130
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Zamieszanie

Sięgnijcie pamięcią w przeszłość i przypomnijcie sobie czasy, kiedy to dwuwymiarowe zręcznościówki i strzelanki były na topie i nikt nie wyobrażał sobie lepszej zabawy z komputerem, niż szaleństwo z porządną platformówką. Wiadomo - czas leci i choć klasyczne gry zręcznościowe nadal mają swoich zwolenników, producenci oprogramowania starają się wymyślić coś nowego. Efektem tych starań jest właśnie ten program - kolejny przebój z konsol zawitał na nasze obleśne "blaszaki".

Pandemonium to połączenie prostoty obsługi dwuwymiarowej platformówki z elegancją trójwymiarowego obrazu. Zasady kartę z akceleratorem 3D ma się prezentować o niebo lepiej, tak jak i całe otoczenie. Nie wiem, nie widziałem, ale wierzę - nie wiem dlaczego, ale wierzę. Już wiem, może dlatego, że na konsoli produkt ten wypada zdecydowanie korzystniej. Taka to już dola wszystkich gier przenoszonych z konsol na "pecki" - niech im ziemia lekką będzie. Ale wracając do samej akcji: Nie znajdziecie tu niczego, czego by już wcześniej nie było - są przeszkody, są postacie, pozostaje tylko biec i skakać, reszta to formalność. Jedyna różnica polega na obrazowaniu akcji, a mianowicie kamera nie stoi w miejscu, obraz nie jest po prostu scrollowany - ujęcia są bardziej dynamiczne, co zdecydowanie umila zabawę. Niestety jeśli będziemy nieostrożni, rozgrywka

Każda pomyłka to ubytek jednego serduszka (patrz lewy, górny róg ekranu), lecz jeśli się dobrze rozejrzymy, możemy uzupełnić ich braki (nie tylko zresztą te, ale to akurat klasyka, więc nie będę się rozpisywał). Co prawda nie mamy możliwości atakowania przeciwników, gdyż naszą jedyną obroną jest zręczność, ale za to możemy wykorzystać ją w walce o byt. Niektóre postacie można zlikwidować bez uszczerbku dla własnego zdrowia, skacząc im na głowę - to również nic nowego, zresztą producenci tego nie ukrywają. Zabawa zyskuje na dynamice, kiedy co jakiś czas pojawiają się krótkie animacje (np. podczas przenoszenia bohatera do następnego etapu), ponadto, jeśli podczas gry zerkniemy na boki, zobaczymy, że całe otoczenie, po którym się poruszamy,

są proste jak drut - posuwaj się do przodu, uważaj na przeszkody, klaskaj uszami, eee no może z ostatnim trochę przesadziłem, ale właśnie o to w tym chodzi. Przed nami tajemniczy labirynt pełen przeciwników i pułapek, ostrych zębów, ostrzy i ognia, a wszystko to po to, aby powstrzymać naszego dzielnego bohatera. Bohater natomiast to ta mała, niepozorna istotka - tak tak, wiem, nie wygląda toto najładniej - podobno w wersji na

bardzo szybko się skończy; pomylić możemy się dwa razy, za trzecim natomiast zaliczamy odlot i, jeśli mamy zapasy żywotów w kieszeni, rozpoczynamy grę od początku etapu.

znajduje się w ciągłym ruchu. Wam również tego życzę, zbyt długie siedzenie przed komputerem źle wpływa na... no właśnie, właściwie na co?

Mr Jedi

Producent:
Crystal Dynamics
Dystrybutor:
Crystal Dynamics
tel. (001) 4154734968
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROMx2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

minigun, wyrzucający chmurę ołowiu, wydaje naprawdę przyjemny dźwięk, szczególnie gdy jego lufa skierowana jest w stronę przeciwnika, a nie w naszą. Równie przyjemny jest odgłos rozrywanego kulami ciała, okraszony adekwatnym do tego widokiem.

Powoli czas już kończyć. Cóż - ciężko jest nie porównywnać Fallouta do Diablo. Według mnie te gry łączy jedno - bardzo

Mad Max inaczej

W marcowym numerze CD-Action Lord Yabol przedstawił swoje wrażenia z zetknięciem z wczesną wersję Fallouta. Zdaniem naszego guru od RPG, ta gra ma być poważną konkurentką dla Diablo, i w ogóle zapowiada się na RPG roku. Od tamtego czasu sporo się zmieniło, prace nad programem są na ukończeniu. Dzisiaj garść świeżych uwag i komentarzy na podstawie najnowszych wieści z siedziby Interplaya i z okazji ukazania się demka.

Jeśli ktoś nie czytał, to przypominam, że Fallout to RPG, którego akcja dzieje się po wojnie atomowej. Gracz jest mieszkańcem jednego ze schronów przeciwatomowych - ostatnio został wytypowany jako ochotnika do wyjścia na powierzchnię ziemi w celu naprawy destylatora wody.

Zanim skupimy się na akcji, muszę powiedzieć coś przykrego: niestety z nieznanych bliżej powodów autorzy zrezygnowali z systemu GURPS (zainteresowanych odsyłam do tekstu Lorda Yabola). Twórcy postanowili oprzeć grę na własnym systemie, który ma co najmniej jeden minus w stosunku do GURPSa - nie został przetestowany przez tysiące graczy.

Pora na zabawę. W wersji demo możemy rozegrać jeden z poziomów gry, mianowicie zadymę w czymś w rodzaju osady. Jakoś tak dziwnie się stało, że dwa lokalne klany bardzo się nie lubią, a Ty musisz zdecydować, do którego z nich się przyłączyć. Początkowo bardzo ważne są rozmowy. To, co może powiedzieć nasza postać jest dość uproszczone, ale nie znaczy to, że dialogi są ubogie. Szybko jednak znudzi nam się gadanie - a wtedy zaczyna się wojna. No, w międzyczasie można jeszcze powłóczyć się po okolicy - a nuż coś ciekawego znajdziemy na śmietniku (jednym wielkim śmietnikiem jest w ogóle świat gry)? Podczas zwiedzania radzę używać umiejętności, których listę można wywołać za pomocą jednego z przycisków na panelu sterowania. Acha, właśnie - sterowanie: w Falloucie zostało ono zrealizowane bardzo przejrzyście.

Teraz czas na to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli walkę. W Falloucie rozgrywa się ją w turach. W każdej z nich mamy przydzieloną odpowiednią ilość punktów akcji, które dowolnie (no.. prawie) wykorzystujemy. O ile na razie same animacje podczas walki nie są najlepsze (ale pamiętajmy, że to jeszcze nie jest pełna wersja), to odgłosom nie można niczego zarzucić. Obracający się ładna grafika. W produkcie Interplaya dialogi odgrywają dużą rolę, walka zmusza gracza do większego niż w Diablo myślenia. A przede wszystkim Fallouta można rzeczywiście nazwać grą Role Playing, w przeciwieństwie do konkurenta. Dla tych, którzy nie mogą się już doczekać, mam dobrą informację - demo gry znajdziecie na windowsowskiej płytce CD Action w tym numerze, więc do dzieła. A dla tych, którzy jeszcze zostali, kilka informacji o tym, co będzie zawierała pełna wersja. Po pierwsze - trzy postacie do wyboru. Po drugie - możliwość tworzenia własnych bohaterów, za pomocą specjalnego edytora. Ponadto co najmniej trzydzieści godzin rozrywki, możliwość strzelania w konkretne części ciała wroga i trafienia krytyczne, pięćdziesiąt map w piętnastu lokacjach, losowe spotkania, itd., itd. O dalszych szczegółach napiszę przy okazji recenzji.

YASIU

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Po prawej w głębi: Jak widać na załączonym obrazku Outpost 2 jest o wiele bardziej dynamiczny od poprzednika.

Planeta wygnania

DEMO NA COVER CD

Na początku dwudziestego pierwszego wieku wyczerpały się fundusze NASA. Program kosmiczny, prowadzony przez pięć międzynarodowych korporacji, upadł. W tym samym czasie, w przestrzeni kosmicznej, wykryto asteroid (nazwany Młotem Wulkana - Wulcan's Hammer) zmierzający prosto w kierunku Ziemi. Jedna z korporacji zdecydowała się podjąć budowy statku kolonizacyjnego na orbicie ziemskiej, natomiast pozostałe opracowały plan, polegający na wystrzeleniu pocisku nuklearnego w kierunku asteroidu, aby zmienić kierunek jego lotu. Próba nie dała oczekiwanych skutków. Asteroid rozpadł się na dwie części, i obydwie uderzyły w Ziemię... Statek, który przetrwał, uniósł w przestrzeń dwustu kolonistów. Ostatnich dwustu ludzi we wszechświecie...

Statek przyjął kurs na podwójny system gwiezdny, z krążącą tam planetą zbliżoną do Marsa i możliwą do zasiedlenia. Planeta nazwana została "New Terra" (dość dziwne połączenie - znaczy: Nowa Ziemia, ale "new" to słowo angielskie, a "Terra" - łacińskie). Pierwszą kolonię nazwano Eden i postanowiono stworzyć tam raj, na miarę skromnych możliwości kolonistów. Były jednak osoby, którym to nie odpowiadało. Część kolonistów odłączyła się od grupy i założyła własną kolonię - Plymouth. Stosunki między

oboma koloniami stawały się coraz bardziej napięte...
Tak prezentuje się fabuła do najnowszej gry Sierry - Outpost 2. Jak pamięta zapewne część strategów (zwłaszcza tych starszych), pierwsza część gry zrobiła w swoim czasie dość dużą furorę wśród graczy komputerowych. Nawet nie ze względu na wysoką jakość, ale z uwagi na to, że była to jedna z pierwszych (a prawdopodobnie w ogóle pierwsza) strategii pod Windows. I tutaj informacja dla młodszych czytelników - nie chodzi tu o Windows 95, ale w ogóle o pierwszą strategię pod jakikolwiek Windows. Sama gra nie była tak na prawdę zbyt rewelacyjna. Owszem - miała wszystko, co powinna mieć dobra strategia, ale brakowało jej czegoś, co mogłoby przyciągnąć na dłużej. Po prostu była zbyt statyczna. Dominowały za to ekrany informacyjne, komunikaty itp, co bardzo szybko nużyło gracza. Mimo to, była to jedna z ostatnich dobrych strategii z tamtego okresu.

Później przez wiele czasu nie pojawiła się prawie żadna gra strategiczno-ekonomiczna z prawdziwego zdarzenia. Owszem - wyroiło się mnóstwo RTSów, dość sporo gier typowo sztabowo-militarnych, ale strategia decyzyjna z elementami ekonomicznymi odrodziła się tak naprawdę całkiem niedawno, za sprawą Master of Orion 2, Civilization 2 i Deadlock. (Zaznaczam, że jest to moja prywatna opinia; gier tego typu - np. Millenia - pojawiło się na rynku, ale wolałbym je przemilczeć). Moda na "dwójki" (dodatkowo choćby Heroes of M&M 2) spowodowała prawdopodobnie decyzję Sierry o wydaniu Outposta 2. Zdziwi się jednak ten, kto będzie oczekiwał poprawionej jedynki. Gra została diametralnie zmieniona w stosunku do pierwowzoru. Poczynając od grafiki (już o pierwszej części było pod

tym względem głośno; jedna z pierwszych gier w trybie SVGA), a dwójce też nic nie można zarzucić. Choć w chwili obecnej trudno będzie wzbudzić zachwyt w graczu - na każdym kroku kuszonym przez "full 3D rendered SVGA" - to graficy zrobili tu kawał dobrej roboty. Godne uwagi jest to, że przy podbiciu rozdzielczości do 1024x768 nie gra się w oknie, ale w dalszym ciągu na pełnym ekranie, a przy tym absolutnie nie pojawia się najmniejsza pikseloza.

Teraz akcja: uprzednia statyczność została wyeliminowana przez wprowadzenie elementów znanych z RTS: pojazdy poruszają się w czasie rzeczywistym, na wykonanie określonej misji także przypada określony limit czasowy, a przy tym nie powoduje to trudności, na jakie można napotkać w przypadku klasycznych RTSów (np. posunięcie wykonane 0,5 sekundy później, niż przewidziano, nie poskutkuje). Owszem - nie można pozwolić sobie na półgodzinne przerwy, ale nie jest to przesadzone. Co do obsługi, to nie można jej nazwać zbyt przyjazną, jednak można po jakimś czasie do niej przywyknąć. Przykładem może być to, że tak samo powiedziałem o "myszkowej wersji" obsługi Civ 2, a dopiero po kilku miesiącach stwierdziłem, że jest to wzór wygody. Problemem może być niezwykle duża ilość budynków i jednostek, które należy obsłużyć, ale nie jest to o wiele trudniejsze, niż np. w takim Deadlock, więc nie powinno sprawić większego problemu miłośnikom tego rodzaju gier. Jeżeli chodzi o fabułę, to w zasadzie powinienem pominąć ją milczeniem. O ile sama gra podoba mi się, to jako miłośnik klasycznej fantastyki nie jestem w stanie strawić dziewięćdziesiątej którejś (albo gorzej) adaptacji pomysłu z asteroidem. Dało się to znieść pierwsze pięć razy i to w wykonaniu klasyków literatury, ale kolejna przeróbka jest nie do strawienia. W zasadzie nie jest to tak bardzo istotne, gdyż tak naprawdę nikogo nie obchodzi, czy grając ratuje Ziemię przed kosmitami, czy ziemniaki przed stonką - byleby grało się przyjemnie. A to z pewnością Outpost 2 gwarantuje, ale od tego tu jestem, żeby co jakiś czas trochę pomarudzić.

Jeśli chodzi o ogół wrażeń związanych z Outpostem 2, to jeszcze przez jakiś czas muszę się od tego wstrzymać. Prace nad grą ciągle trwają i być może ostatecznie kilka rzeczy zostanie zmienionych, a poza tym do tego czasu chciałbym coś osiągnąć, gdyż jak na razie, to grę kończę zwykle komunikatem "mission failed". I to jest właśnie kolejna zaleta Outposta - jest trudniejszy od większości pokrewnych mu gier, dzięki czemu powinien starczyć na długo i nie wywołać u gracza znudzenia. Ogólnie mówiąc, Sierra trafiła w właściwy czas i miejsce. Po premierze Master of Orion 2 nie słychać jakoś o "kosmicznych strategiach", a jest wielu graczy, którzy z przyjemnością dobrali by się do czegoś nowego. W tej sytuacji Outpost 2 wydaje się bardzo interesującą propozycją.

LORD YABOL

Producent:
Sierra Online
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

CLASH się zbliża!

Po prawej: Fragment powierzchni Karkham (w trybie mapy głównej), na dole widać panel z podstawowymi ikonami sterującymi.

Polska gra strategiczna, CLASH, gościła już na łamach CDA (jako pierwsi podaliśmy o niej konkretniejsze informacje - w listopadzie ubiegłego roku). Przez ten czas autorzy - firma Leryx Longsoft - posunęli się dość znacznie do przodu i w tej chwili można z dużym prawdopodobieństwem oświadczyć, że w okolicach września tego roku powinniście zobaczyć ją w sklepach. Naturalnie staramy się trzymać rękę na pulsie wydarzeń i zanim będziecie mogli się nią delektować, obiecujemy, że zobaczycie playable demo (niestety, jeszcze nie w tym numerze) i poznacie bliżej kulisy powstawania owej - sądząc z tego, co już widzieliśmy - znakomitej gierki.

Ale na początek krótkie streszczenie założeń Clasha: strategia rozgrywana w turach, w realiach świata fantasy. Osią konfliktu jest walka o władzę nad nowym kontynentem, która toczy się pomiędzy przybyszami (emigrantami) zza morza i rdzennymi mieszkańcami Karkham (bo taką nazwę nosi ów nowy kontynent). W rozgrywce może uczestniczyć maksymalnie 6 graczy (także w sieci). Pewną subtelnością jest fakt, że rywalizujące ze sobą klany dzieli również religia (przybysze są chrześcijanami, tubylcy wyznają jakiś pogański kult bożków), co ma niemałe znaczenie podczas rozgrywki. Clash to jednak nie tylko kolejne wojny i starcia opancerzonych rycerzy (a propos - do dyspozycji mamy 33 zróżnicowane typy jednostek). Ważna jest też ekonomia oraz akcje dyplomatyczne.

Zadanie gracza to - w single misjach - podbicie całego kontynentu (będzie wiele rozmaitych map, o zróżnicowanej wielkości i ukształtowaniu terenu). Istnieje też tryb kampanii (odrębnych dla pogan i chrześcijan). Miałem już okazję zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem i zostałem przezeń bez litości "zmłócony", co bardzo pozytywnie świadczy o poziomie inteligencji maszyny (lub negatywnie o mojej...). Sama bitwa przypomina zasadami to, co mieliśmy okazję oglądać w HM&M II, choć

Po lewej w głębi: Kadr z jednej z wielu renderowanych scenek, integralnie sprzężonych z rozwojem fabuły, umilających graczowi zabawę w Clash.

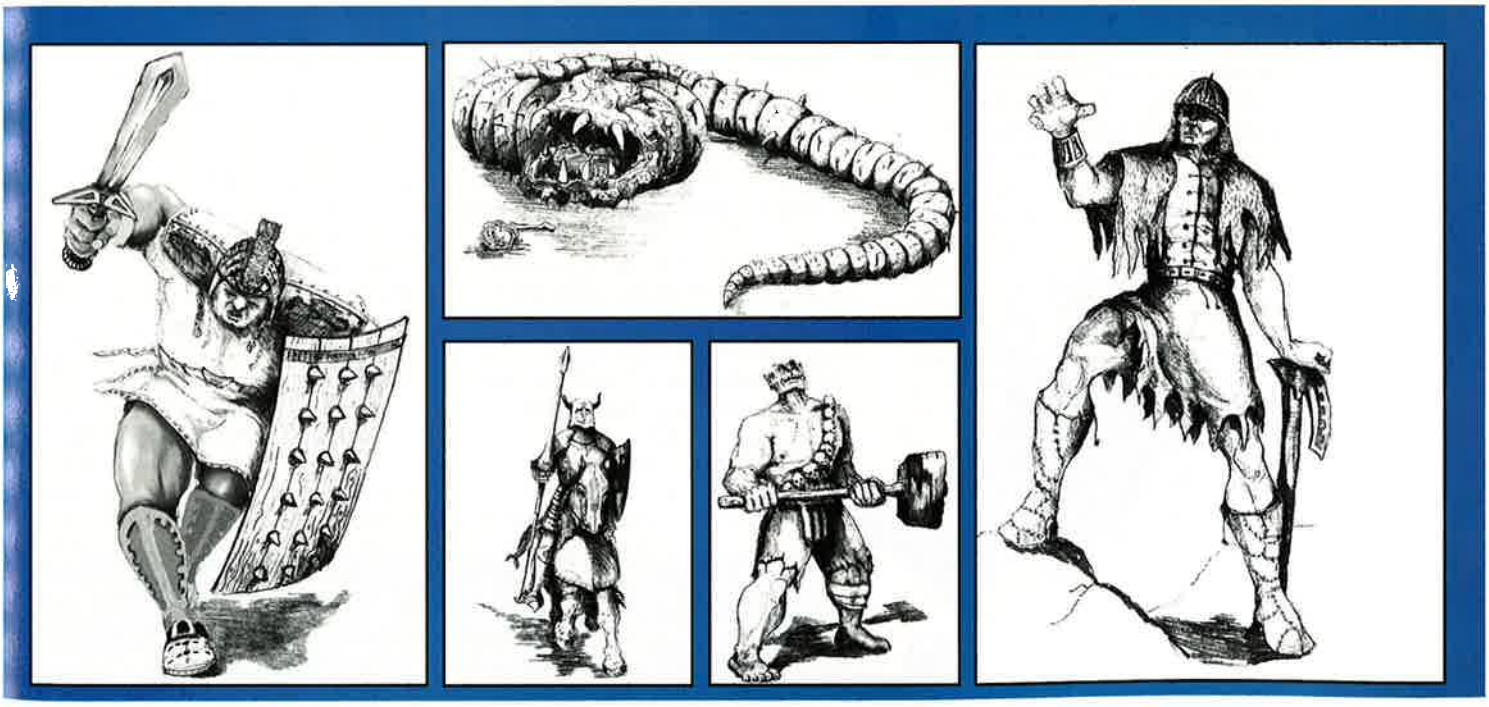
podobieństwa są raczej powierzchowne. W Clashu pole bitwy jest znacznie obszerniejsze, a możliwości manewru nieporównywalnie większe (np. wykonywanie okrążeń - tzn. ma to wymierne skutki dla wyniku starcia). Sterowanie jest efektem mariażu otwieranych w okienkach "menusów" i klikania po szeregu dużych i bardzo czytelnych ikon. Nie powinno sprawić nikomu większych problemów.

Ogólnie poziom graficzny Clasha jest na światowym poziomie i bez kompleksów można porównywać go z dowolną zachodnią strategią. Cóż, oprócz scenowych sław (Lazur) pracowali nad nim także studenci ASP i ludzie, którzy ponoć urodzili się już z dogłębną znajomością 3D Studio. Muzykę robi kolejny scenowy tuz - Scorpik. Clash zapowiada się więc na prawdziwy przebój. Tym niecierpliwiej czekam na pełną wersję, bo jest w końcu wielka szansa na pierwszą polską strategię na poziomie zachodnich gier.

Mac Abra

Kilka słów o Sylwku

W cyklu:
"wielcy ludzie z firmy Leryx Longsoft" prezentujemy dziś sylwetkę Sylwestra "Cosmica" Gigonia, odpowiedzialnego m.in. za projekty postaci w Clashu (a także za statyczne screeny tamże i masę innych rzeczy). Facet nie dość, że mieszka w Gdańsku, to jeszcze urodził się w znaczącym (nie tylko dla tego miasta) roku 1970. Obecnie studiuje na V roku ASP. W L&L pracuje od niemal dwóch lat, ma swój udział w Lwie Leonie, ale w chwili obecnej Sylwester głównie koncentruje się nad Clashem (a ponieważ uwielbia gry strategiczne, to łączy pracę z przyjemnością). Prywatnie najchętniej gra w Heroes Might & Magic (obie części), Warcrafta 2 oraz Z. Kategorycznie zaprzecza rozpuszczanym przez określone kręgi pogłoskom jakoby miał powiązania z KGB i (korzystając z okazji) chce pozdrowić swojego brata. Poniżej efekty jego pracy (wersje robocze!).



Uwaga uwaga!!!

Czy chcesz zostać beta-testerem Clasha? (tzn. czy chcesz przetestować roboczą wersję tej gry i pomóc w usunięciu rozmaitych "buraków"?). Jeśli tak - dzwoń pod numer: (071) 3526267.

Producent:
Leryx Longsoft
Dystrybutor:
Leryx Longsoft
tel. (071) 3526267
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

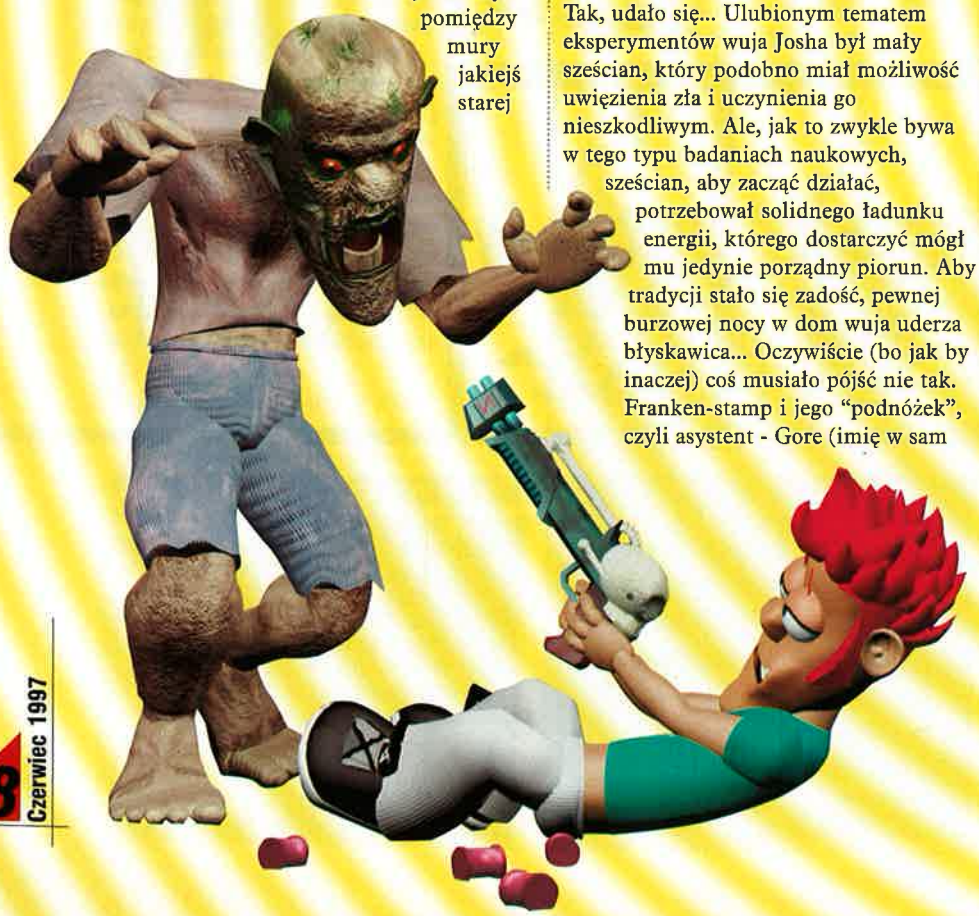
Cena: ✆

Tylko dla dorosłych (?)

Podobnie jak w wypadku Dark Colony, niedawno w CD-ACTION pojawiła się zapowiedź innej gry, którą ma zamiar wydać Gametek - The Quivering. Wtedy wiedzieliśmy o niej stosunkowo mało - ot, parę filmów, obrazków, rolling demo, coś tam jeszcze i masa makulatury, ale niedawno dostaliśmy przesyłkę z wersją alfa programu. No i...

Dla tych, którzy nie czytali poprzedniego artykułu, małe przypomnienie. Quivering jest grą przygodową nowej, dotąd niespotykanej jakości. Autorzy postarali się o atmosferę podobną do tej, jaka towarzyszy horrorom klasy B (psychodeliczne potwory, macki, itp. plus sporo przewrotnego humoru). Widz jest tu straszony tym, co dzieje się bezpośrednio na ekranie, a nie tym, co dopiero może się stać.

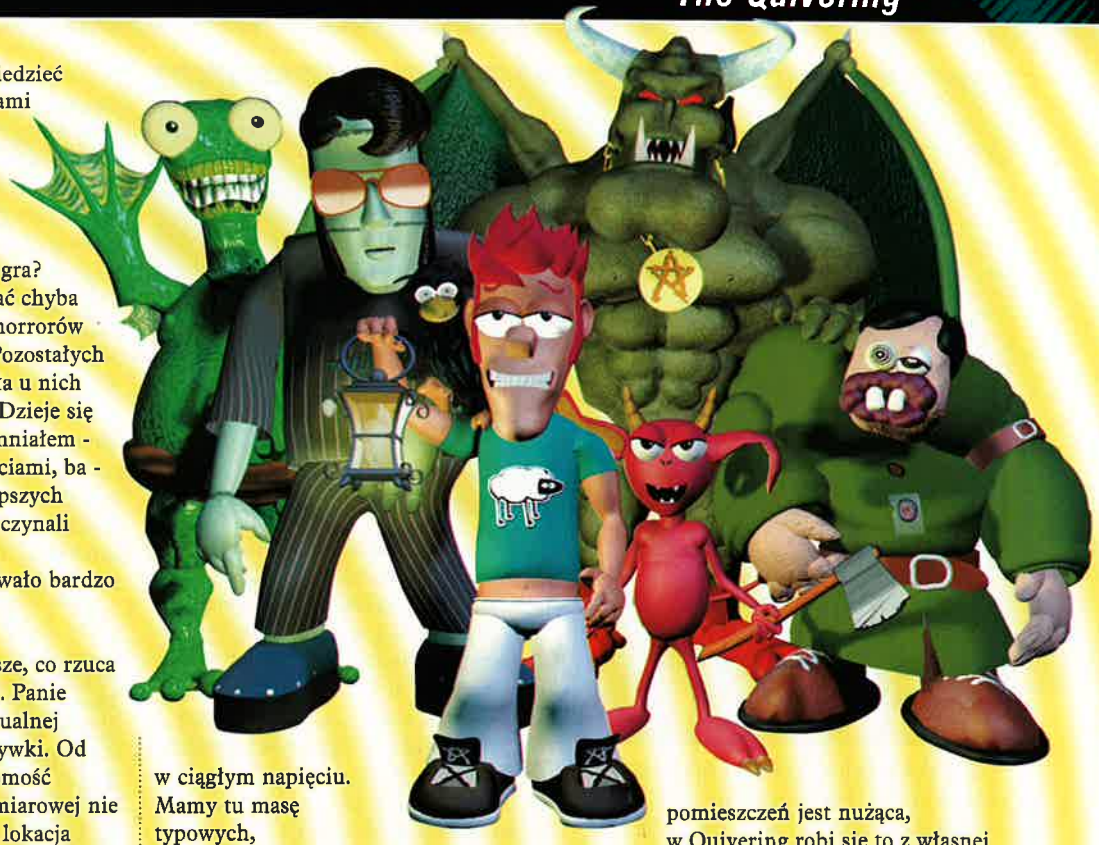
A oto zarys fabuły: pewnego dnia Josh, otrzymał od swojego wujka - szalonego naukowca - list z prośbą o pomoc. Niewiele myśląc (to u niego normalne) nasz bohater spakował walizkę i wyruszył krewnemu na odsiecz (chociaż nie widział go wcześniej na oczy). Była piękna, pogodna noc. Na dworcu Josh złapał taksówkę, ale kierowca nie mógł go zawieźć dalej niż do wsi zwanej "Warty Hollow", z powodu "złej pogody". Osada ta, wciśnięta pomiędzy mury jakiejś starej twierdzy, a bezokie (tzn. bez okien) wieże domu wuja, znana była z gościnności - Josh szybko sie o tym przekonał oglądając za każdym razem zamknięte na głucho drzwi domostw. Nie wiadomo dokładnie, dlaczego tak się stało, ale w tym momencie mózg Josha wziął się do roboty. Pierwsze, co wpadło mu do głowy, oprócz przelatującej muchy, to myśl, że wieśniacy boją się wuja - doktora Franken-stampa. I miał rację, choć jedyne co Josh o nim wiedział to to, że w dzień jest grabarzem (z zamiłowania), a w nocy zajmuje się bramami międzywymiarowymi i innymi równie ciekawymi problemami. Wtedy jeszcze nie wiedział, że doktorowi Olivetti Franken-stampowi coś się w końcu udało.



Tak, udało się... Ulubionym tematem eksperymentów wuja Josha był mały sześcian, który podobno miał możliwość uwięzienia zła i uczynienia go nieszkodliwym. Ale, jak to zwykle bywa w tego typu badaniach naukowych, sześcian, aby zacząć działać, potrzebował solidnego ładunku energii, którego dostarczyć mógł mu jedynie porządny piorun. Aby tradycji stało się zadość, pewnej burzowej nocy w dom wuja uderza błyskawica... Oczywiście (bo jak by inaczej) coś musiało pójść nie tak. Franken-stamp i jego "podnóżek", czyli asystent - Gore (imię w sam raz dla rzeźnika) sprawili przez przypadek, że została otwarta brama do wymiaru X, którego mieszkańcy tylko czekali na podobną okazję. Radocha była nieziemska (dosłownie), po balandze, gdy wszyscy już doszli do siebie, spakowali się i wynieśli przez bramę do domu doktora. Nie sposób wymienić wszystkich, którzy wyruszyli do naszego świata; z bardziej znaczących można wspomnieć o wampirach, wilkołakach, powolnych mumiach, pomniejszych demonach, bagiennych potworach (czy redakcji CD-ACTION).

Władcą wymiaru X jest demon znany jako Big D! Potężny stwór, znudzony towarzystwem swoich poddanych, postanawia zmienić klimat. W przypływie niespodziewanej łagodności (zamiast urwać ofiarom głowy, jak to ma zwyczaju) zmienia Franken-Stampa w kruka, a jego asystenta w mackowatego potwora (co zresztą niewiele zmieniło sexappeal Gore'a). Zaraz potem zaprosił paczkę swoich najlepszych kumpli - zaczęła się zabawa w domu wuja i w najbliższej okolicy, co dość negatywnie wpłynęło na morale mieszkańców.

Franken-stampowi udało się jednak wysłać SOS do Josha i uciec z tajemniczym sześcianem, który wręczył naszemu bohaterowi, gdy ten, stojąc na skrzyżowaniu dróg we wsi, zastanawiał się co robić. W tym samym czasie Big D! doszedł do wniosku, że byłoby całkiem zabawnie zawładnąć tym światem, dokonać tu kilku istotnych zmian, a potem rządzić powstałym chaosem. Tak więc Josh musi ratować nie tylko swojego wuja (aby ten nadal mógł być zagrożeniem dla siebie i innych), ale i cały świat (żeby mieć gdzie mieszkać). Początkowo wszystko idzie bardzo dobrze, lecz po pewnym czasie Big D!



zdenerwowany (żeby nie powiedzieć bardziej dosadnie) poczynaniami Josha przenosi go do innego wymiaru. A to zwykle dość znacznie utrudnia ratowanie świata.

Tak wygląda legenda. A sama gra? Cóż - może się ona nie podobać chyba tylko tym, którzy nie znoszą horrorów (szczególnie tych tańszych). Pozostałych z pewnością zachwyci i wywoła u nich przedziwne napady śmiechu. Dzieje się tak dlatego, że - jak już wspomniałem - autorzy czerpali pełnymi garściami, ba - wiadrami! - z rozwiązań najlepszych dzieł i dziełek filmowych i poczynali sobie z tymi cytatami nieco nieortodoksyjnie, co zaowocowało bardzo specyficznym klimatem.

W wypadku Quivering pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika i dźwięk. Panie przodem, więc najpierw o wizualnej stronie tej morderczej roz(g)rywki. Od razu widać, że dogłębna znajomość programów do grafiki trójwymiarowej nie jest obca twórcom gry. Każda lokacja przedstawiona jest w dość niecodzienny i przyciągający oko sposób. Obserwujemy co chcemy, w promieniu 360 stopni. A jest na co patrzeć. Całość jest pięknie wyrenderowana, z dużą ilością detali. Bardzo dobrze, że zrezygnowano z fotorealizmu zastępując go odrobiną groteski. Naprawdę dużo przyjemniej patrzy się na takie obrazki, niż na nienaturalnie wyglądające, sterylne "prawie zdjęcia". Podczas eksploracji każdej z lokacji posługujemy się myszką. Jeśli najedziemy nią na element otoczenia, z którym możemy coś zrobić, kursor zmieni swój kształt na adekwatny do proponowanej akcji. Wszystko okraszone jest odpowiednią animacją. Ponadto kluczową rolę odgrywają filmy (cut-scenes), z których możemy zarówno wyciągnąć (bez używania siły) jakieś użyteczne informacje, jak i zobaczyć, co się dzieje z naszym bohaterem. Filmiki te zrealizowane są tak, by utrzymywać widza w ciągłym napięciu. Mamy tu masę typowych, suspensowych trików: stuknięcie za plecami, wykonujemy nagły obrót, widzimy znikający cień... a może i nie cień, itd. Dorosłego widza filmy te na pewno nie wystraszą, ale za to będzie się mógł pośmiać, lub pooglądać dla czystej przyjemności.

Niestety fabuła w Quivering rozwija się w typowy dla przygodówek (liniowy) sposób. Owszem, możemy rozwiązywać zagadki w kilku różnych miejscach, ale dopiero zrobienie gdzieś czegoś konkretnego (przewidzianego przez scenarzystę jako "moment zwrotny"), zaowocuje dalszym rozwojem wypadków. Zrobiono to jednak na tyle interesująco, że gracz nie odnosi wrażenia jakby robił coś, co jest z góry zaplanowane. Wprost przeciwnie - czuje się wolny; i tak powinno być w każdej przygodówce. O ile dość często w podobnych produktach eksploracja kolejnych pomieszczeń jest nużąca, w Quivering robi się to z własnej woli, bo a nuż to, co zrobiliśmy ujawni nam coś ciekawego - np. nie widziany dotychczas film. Bardzo często, aby przejść do dalszej części gry, musimy rozwiązać jakąś łamigłówkę. W grze znajdzieny ich trzy rodzaje: Pierwsza z nich to standardowe przygodówkowe "puzzle" - najczęściej trzeba użyć czegoś na czymś, czy pociągnąć za odpowiednią dźwignię. Przeważnie robi się to intuicyjne, a czasami trzeba pomyśleć..., ale w kategoriach dalekich od tego, co narzuca zdrowy rozsądek: trzeba "myśleć inaczej" - im bardziej pokrętny umysł gracza i im dziwniejsze rzeczy potrafi przychodzą mu do głowy, tym łatwiej będzie mu się grało. Następny rodzaj zagadek to również klasyka - "łamigłówki" dialogowe. Trzeba tak poprowadzić rozmowę z jedną z postaci, aby ta wyjawiła nam coś lub zrobiła coś, co nam pomoże. Wybór tekstów jest bardzo duży, nieraz możemy nawet obrażać potwory - a co nam szkodzi? Ogólnie rzecz biorąc, ten typ łamigłówek będzie chyba najcięższy dla polskiego odbiorcy: nie ma podpisów czy chmurek z napisami, a niektóre potwory doskonałą dykcją nie grzeszą (podobnie jak główny bohater). Ostatni rodzaj przeszkód to zadania na czas (musimy coś rozwiązać w określonym przedziale czasowym) lub czysto zręcznościowe.

Łącznie licząc: zagadek i zadań o różnym stopniu trudności będzie od dwustu pięćdziesięciu do trzystu. Podczas rozwiązywania niektórych możemy dowiedzieć się ciekawych rzeczy, np. że wampiry używają czasami sztucznych zębów!
A teraz kilka słów o tym, co autorzy chcą nam dostarczyć w finalnym produkcie.

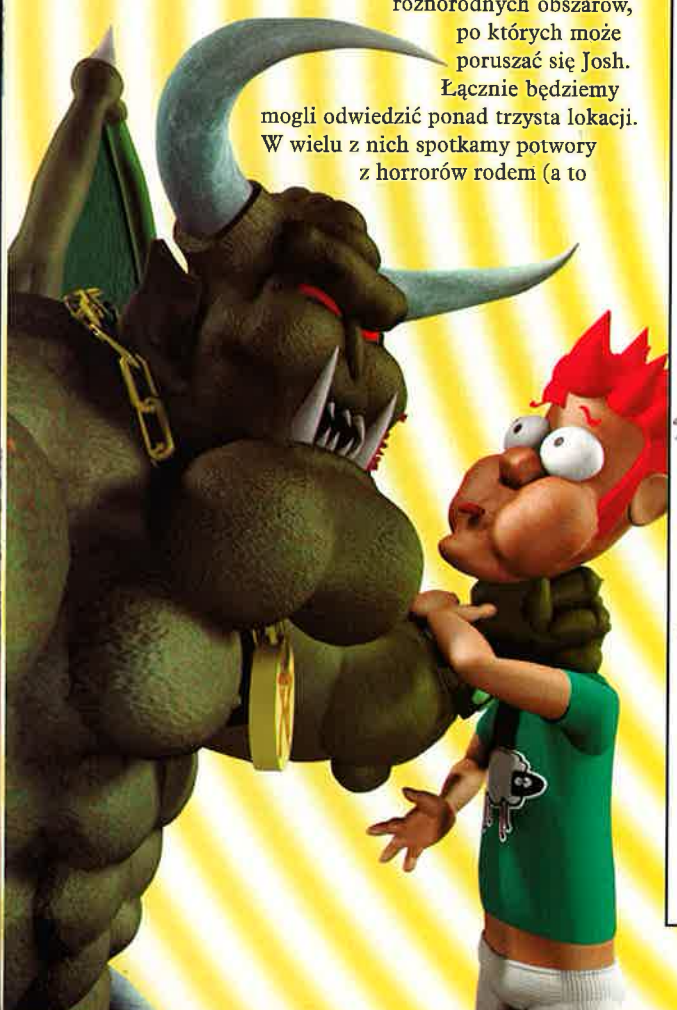
Przede wszystkim wspaniałą atmosferę podczas grania. Tak jak idąc w nocy, po ciemnej ulicy, zaraz po obejrzeniu filmu w rodzaju "Drakula", będziesz się oglądać, czy ktoś Cię nie śledzi, podobnie podczas grania w Quivering będziesz reagował na to, co zobaczysz na ekranie. Wszystkie wydarzenia pokazane w grze rozgrywać się będą w trzech różnych głównych lokacjach - na klasycznej angielskiej wsi, na pustyni i w starożytnym Egipcie. Oczywiście każdy z tych "światów" zawiera wiele różnorodnych obszarów, po których może poruszać się Josh. Łącznie będziemy mogli odwiedzić ponad trzysta lokacji. W wielu z nich spotkamy potwory z horrorów rodem (a to niespodzianka!), będzie ich ponad sześćdziesiąt, z czego około trzydziestu władać będzie językiem angielskim, a co za tym idzie, będzie można z nimi porozmawiać. (Dialogi z gry zostały zapisane na ponad dwustu pięćdziesięciu stronach scenariusza, a wypowiadane są przez profesjonalnych lektorów.) Ponadto gracz będzie mógł skorzystać z pomocy dwóch istot podczas gry (jedną z nich jest Franken-stamp, a właściwie Franken-kruk), postrzelać do zombich z pistoletu, a także robić wiele innych bardzo ciekawych rzeczy.

W moich oczach Quivering zapowiada się jako bardzo fajna przygodówka. Osobiście nie jestem miłośnikiem tego gatunku, ale ta gra ma w sobie "coś", co przykuwa uwagę nawet laika. Może to sprawka nietypowego humoru, którym program jest przesiąknięty, a który ja uwielbiam ("palić, gwałcić i rabować" powiedział szkielet do szkieletu). Inna sprawa, że urzekła mnie też grafika. Ostatnio pojawiło się kilka tytułów przygodówek, w których właśnie specyficzna oprawa wizualna jest mocną stroną. Wystarczy wspomnieć Down In The Dumps czy Neverhood. Swoją atmosferą Quivering jest trochę podobny do tego pierwszego tytułu, ale jest bardziej mroczny i posępny (cheche). Tak więc czekam z niecierpliwością na wpojawienie się gry w sklepach, bo to co już widziałem sprawia, że chcę więcej, więcej, mózgu, mózgu...

YASIU-STEIN

Producent:
Charibds/Gametek
Dystrybutor:
Gametek
tel. (0044) 1753854444
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆



Ołowiane chmury

DEMO NA CD

Znana wśród graczy firma Blue Byte niedługo znów zabłyśnie, a to za sprawą swojej nowej gry pod tytułem Extreme Assault. Tytuł ten przeznaczony jest dla graczy, którzy uwielbiają dźwięk pracującego pełną parą szybkostrzelnego działka i grzmot eksplozji wrogich maszyn.

Wyobraźcie sobie, że w niedalekiej przyszłości Ziemię upodobali sobie przybysze z innej planety (prawda, że to oryginalne?). Jedyne, co im się tu nie podoba, to atmosfera. Ale dla chcącego nic trudnego. Panowie porywają najlepszych ziemskich naukowców i zmuszają ich do skonstruowania sprytnej maszynerii, zadaniem której jest zmiana starej, dobrej, zanieczyszczonej atmosfery na trochę inną, zdrowszą dla ufoków, a śmiertelnie niezdrową dla nas - ludzi. Panowie ci jednak nie pomyśleli, że komuś się to nie spodoba. Nie mówię tu o zwykłych ludziach, bo poza gadaniem oni niewiele mogą, ale o organizacje typu fundacja Fenix (MacGyver się kłania), dysponujące własnym sprzętem to już inna para kaloszy. Grając w Extreme Assault wcielasz się w pilota jednej z nowoczesnych, "śmigłowcopodobnych" maszyn, których zadaniem jest destrukcja w skali lokalnej. Oczywiście - Twój pojazd jest wyposażony w odpowiedni, służący do tego celu sprzęt. Szybkostrzelne działko potrafiące strzelać różnymi rodzajami amunicji, rakiety, pociski laserowe itd. Niestety, gdy zaczyna się gra, maszyna nie jest całkowicie przygotowana do lotu, a musi startować, bo baza jest zagrożona. Na szczęście niektóre z maszyn przeciwnika po zniszczeniu zostawiają amunicję, wzmocnienia osłon i inne graty. Dość ciekawym bajerem jest możliwość opuszczania śmigłowca w niektórych misjach (nie chodzi o opuszczanie go w dół, ale o wyjście na zewnątrz) - będzie można używać własnych nóg lub gąsienic czołgu, równie destrukcyjnego co helikopter. Autorzy gry pomyśleli też o tych, którzy lubią także coś więcej niż samo strzelanie (dziwni jacyś, czy co?). Będzie do rozwiązania trochę zagadek w stylu "leć tu, weź to i poleć z tym gdzie indziej".

Niestety, Extreme Assault rozczaruje tych, którzy czekają na nowy symulator. Tu lot jest bardzo uproszczony, a to po to, by z kolei żadnych problemów nie sprawiało polowanie na wroga (choć i tak nie jest to "aż tak" prościutkie). Autorzy stwierdzili po prostu, że w przyszłości taką maszyną będzie potrafiło latać nawet dziecko.

Całość zrealizowana jest w stylu, który sprawia, że zaciera się różnica pomiędzy

grami konsolowymi i tymi na PC (tzn. extra jakość). Oczywiście trzeba mieć odpowiedni sprzęt, żeby grać w wysokiej rodzielczości i hi-colorze, ale w wypadku Extreme Assault wymagania nie są zbyt wygórowane (choć z drugiej strony gra obsługuje nowe procesory MMX).

Duża ilość trybów wyświetlania sprawia, że każdy znajdzie tu coś dla siebie i dla swojego sprzętu, ale polecam każdemu, żeby chociaż raz zobaczył grę w pełnej krasie: takiej grafiki po prostu jeszcze nie było. Wspaniałe obiekty, wybuchy, oświetlenie, cieniowanie i wiele innych efektów sprawia, że konsole powoli zostają z tyłu (mówię o tych 32-bitowych). Dźwięk również stoi na wysokim poziomie, ale nie na aż tak wysokim jak grafika. Z grywalnością również jest w porządku.

Już niedługo w sklepach pojawi się pełna wersja gry (oficjalnie mowa o 4 sierpnia jako dniu premiery). Na płytce z grą znajdziecie muzykę zapisaną w formacie audio, więcej wypowiadanych dialogów, sześć teatrów działań (choć Teatru Narodowego nie ma), ponad pięćdziesiąt misji. Zapowiada się wspaniale...

YASIU

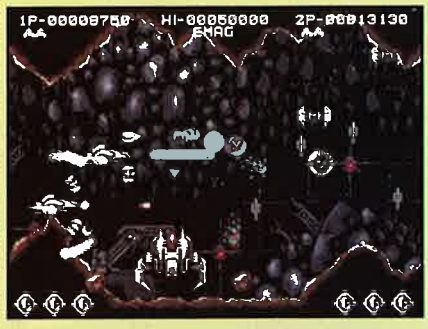
Producent:
Blue Byte
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena: ✆

R-Type(k)

Ci nieco starsi czytelnicy CDA wiedzą już - po samym tytule - o czym będzie mowa. Dla nich R-Type jest klasyką wśród klasyki gier shoot'em up. A nie da się ukryć, że wzięta dziś na tapetę polska gra SideLine ma z nią bardzo wiele wspólnego.

SideLine to tradycyjna kosmiczna nawalanka, z poziomym scrollem ekranu. Gracz steruje sobie kosmicznym myśliwcem (podarujmy sobie tutaj całą legendę gry o kosmicznej wojnie, wyselekcjonowanych najlepszych pilotach, którzy muszą zniszczyć bazę wroga, itp. itd) i, lecąc przez kolejne kilkuplanowe etapy, młóci do upadłego, wprasowując klawiaturę w biurko i zdzierając opuszki palców, we wszystko co tylko pojawi się na ekranie. Najczęściej mamy do czynienia z wrogami, ale bywa też, że natykamy się na rozmaite "wziątki", które kolekcjonujemy z pasją maniaka (dodają nam pole siłowe, dodatkową broń, statek-satelitę, takie wirujące wokół statku ustrojstwa, rozwalające wroga w bezpośrednim kontakcie, itp.). Etapów jest osiem (w tym kosmos, pod wodą, pod powierzchnią planety, wnętrze bazy, itp.), broni od groma i trochę, wrogów zaś jeszcze więcej. Wśród tych ostatnich wspomnieć należy o kolejnych etapowych bossach, czekających pod koniec każdego levelu, by przerobić nas na siekane mięso.

Grać mogą dwie osoby (także równocześnie oraz w sieci), a w menu możemy sobie ustalać co tylko chcemy - rozdzielczość (ale i tak jest to VGA), 3 stopnie trudności, 3 prędkości gry, ilość statków na początku rozgrywki, ilości kredytów, wielkość okna, w jakim odtwarzany jest film, itp. Wygląda to całkiem fajnie, ale nowatorstwa tu (nie ukrywajmy) za grosz. Naturalnie nie oznacza to, że gra tym samym zapowiada się dennie - lecz odrobinka innowacyjności w niczym by jej nie zaszkodziła, a nawet wprost przeciwnie. Bo w tej chwili mam wrażenie, że widzę właśnie R-type, tyle że zrobione z myślą o maszynach znacznie przewyższających osiągami ówczesne komputerki 8-bitowe. Wrażenia z samej gry są raczej takie sobie. SideLine jest w miarę szybkie, scroll (co jest częstą bolączką pc-towskich nawalanek tego typu) nie jest szarpany, dźwięk OK (a ma być jeszcze muzyka odtwarzana z CD, więc będzie lepiej). Grafika - cóż, ujdzie, choć uważam, że robienie gier w VGA w połowie 1997 roku jest już archaizmem. Czy się to komu podoba, czy nie - SVGA rządzi i trzeba się temu podporządkować, jeśli gra ma okazać się hitem. Na tle konkurencji (np. Stragunner, Interpose, czy choćby - by daleko nie sięgać - Katharsis) SideLine robi przyzwoite wrażenie, choć od razu widać, że jest trochę "do tyłu". Renderowane filmiki pomiędzy etapami (intra nie licząc) wyglądają nieźle, lecz są tylko "kwiatkiem do kożucha". Grywalność nie przekracza przeciętnej (choć z końcową oceną poczekajmy do momentu, gdy pojawi się pełna wersja). Moim zdaniem brak tej grze ognia, który rozpala wyobraźnię gracza... Na razie mogę powiedzieć tyle, że SideLine jest grą poprawną pod każdym względem, ale pod żadnym nie jest porywająca.



SMUGGLER

Ps. W swoim czasie jedna z firm, która stworzyła tę grę - Union Systems - znana była na amigowskiej scenie (jako Union). Więc jeśli ktoś kiedyś zada Wam pytanie "a po co komu ta scena?", to walnijcie go po głowie pudełkiem z SideLine. Taki namacalny argument powinien być przekonywujący...

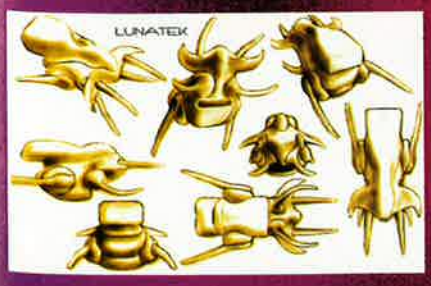
Producent:
Union Systems i Emagsoft
Dystrybutor:
Mirage Software
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: ✆

Bić Aliena, bić Aliena...

Kilka numerów temu - dokładnie w numerze 3/97 - Mac Alert w dziale "W Produkcji" zapowiedział grę Dark Colony. Ponieważ prace nad grą postępują bardzo szybko i dynamicznie już znacznie większą ilością informacji i materiałów (graliśmy też w wersję alfa), nadszedł czas, aby napisać coś więcej o tym tytule, który ma się ukazać we wrześniu tego roku.

Legenda jest raczej banalna, ale nie trzeba nic więcej, aby zacząć wojnę z obcymi. Otóż ludzkość posiadła wreszcie technikę umożliwiającą międzygwiezdne podróże. Dwieście lat temu pierwszy statek dotarł do Alfa Centauri i od tamtego momentu ludzie rozproszyli się we wszechświecie. Odnalezienie około trzydziestu systemów nadających się do zamieszkania spowodowało, że bolesny problem przeludnienia przestał istnieć. Na Ziemi pozostało tylu ludzi, że życie na planecie stało się bardzo przyjemnie i wygodne. Przez ten czas wielką władzę zdobyły tak zwane Megakorporacje. Najpierw pomagały jedynie Federacji w rozwoju, z czasem jednak zdobyły właściwie całą władzę. Pod koniec dwudziestego pierwszego wieku rozpoczęto projekt kolonizacji Marsa. Zadania tego podjęło się konsorcjum Megakorporacji. Temperatura panująca na powierzchni planety została - wskutek skomplikowanych procesów - podwyższona. Wielkie podziemne bryły lodu zaczęły się topić i w ten sposób powstały rzeki, jeziora i morza. Następnym krokiem było dostarczenie na Marsa genetycznie zmienionych drobnoustrojów i roślin, aby zwiększyć poziom azotu i tlenu w atmosferze. W sto lat po rozpoczęciu projektu na planetę trafili pierwsi koloniści. Niedługo po tym znaleziono na całej powierzchni nowego globu pokłady substancji zwanej Petra-7. Korporacje stworzyły specjalną technologię, dzięki której stało się możliwe zamienianie odkrytej substancji w energię. Niestety, jak to zwykle bywa, Korporacje zaczęły walczyć o dostęp do złóż. Jakby tego było mało, na planecie odnaleziono budowle obcych. Byłoby to wielkie odkrycie, gdyby nie to, że obcy... też tam byli.



Dark Colony to gra, która ma zadatki na niezły hit. Gametek zaryzykował kolejny tytuł na przepełnionym rynku strategii w czasie rzeczywistym, ale sądząc po tym, co reprezentuje sobą dzieło twórców Mutant Penguins, ma szanse na odniesienie sukcesu. A co sprawia, że Dark Colony jest lepsze np. od Red Alerta (heretyk!!! - tak mnie pewnie nazwą co niektórzy). Kilka czynników... Najpierw proponuję przyjrzeć się temu, co autorzy obiecują (z moimi komentarzami), a potem podzielę się wrażeniami z "bliskim spotkaniem 3-go stopnia" z Dark Colony (na podstawie wspomnianej wersji alfa).

U góry: Jedna z biologicznych broni Obcych.

***

Dark Colony posiadać będzie wiele możliwości, których jeszcze w tego typu grach nie było, lub były użyte na dużo mniejszą skalę. Autorzy obiecują możliwość kontrolowania zarówno całych (większych) jednostek, jak i poszczególnych żołnierzy. Ma to być osiągalne dzięki systemowi powiększania dowolnego fragmentu pola walki - będzie to niewątpliwie bardzo przydatne, gdyż proponowana rozdzielczość grania wynosi co najmniej 800x600. Oprócz wysokiej rozdzielczości i powiększania pola walki, autorzy zapewniają, że gracz nie będzie zmuszony obserwować bitwy ciągle z jednego ujęcia - będzie miał możność zmieniania kąta i kierunku widzenia (a może nawet twórcy pokuszą się o coś takiego, jak w Syndicate Wars, tzn. płynna rotacja ekranu?). A jeśli już mowa o rotacji - rzeczą całkowicie nową dla strategii w czasie rzeczywistym jest uwzględnienie obrotów planety wokół własnej osi, tzn. mamy w grze dzień i noc. Ma to duże znaczenie: w zależności od pory dnia (lub nocy) zmienia się zasięg

widzenia - jednostki latające w nocy nie sprawują się tak dobrze jak w dzień, itd. Oczywiście zmiana czasu nie jest gwałtowna. Otoczenie powoli traci kolory, staje się szare aż w końcu nadciąga noc.

Dark Colony jest pierwszą grą RTS, w której zastosowano tak wielką ilość efektów świetlnych. Wszystko co jest w stanie emitować światło, zostało wzięte pod uwagę. Sprawia to naprawdę potężne wrażenie, szczególnie podczas jakiejś większej zadymy, gdy ostrzeliwuje się wiele jednostek, a każdy strzał oświetla na sekundę otoczenie. Efektu dopełniają duże ilości starannie zrealizowanych eksplozji (także będących źródłami świata). Oprócz tego niektóre jednostki mają coś w rodzaju reflektorów, którymi oświetlają najbliższą okolicę. Po prostu - "światła ci w Dark Colony dostatek". Dobry engine nie powoduje zbytniego zwolnienia akcji, nawet gdy na ekranie może być wyświetlanych aż pięćset obiektów (a dlaczego tak - o tym za chwilę). Szukając dalej nowych idei odkrywamy, że możliwe ma być także przejmowanie zasobów innych graczy (lub komputera), za pomocą stworzonych do tego celu oddziałów specjalnych. Kolejna

nowość to ustalanie trasy poruszania się jednostek za pomocą waypointów. Dzięki temu możemy stworzyć np. stałe patrole wokół naszej bazy, poruszające się po wytyczonej trasie. Gracz ustala też reakcje swoich oddziałów w kontakcie z wrogiem - będą uciekać, podejmą walkę, czy też może będą ignorować nieprzyjaciół. Możliwe będzie także zwiększanie doświadczenia dowódców po kolejnych starciach. Z tego co wiem, to również jest swoistym novum w RTS-ach.

Jak widać, nowych pomysłów będzie całkiem sporo, ale w Dark Colony wykorzystano też parę starszych sprawdzonych rozwiązań (co samo w sobie zarzutem nie jest). Możliwość budowania własnych scenariuszy mieliśmy już i w starszych produkcjach, ale jest to sympatyczne (dla gracza). Program Gameteka będzie posiadał taką możliwość, lecz na razie ciężko coś więcej o tym powiedzieć. Opcja gry w sieci też już nikogo nie dziwi - to staje się wręcz obowiązującym standardem. Gra nie zawiedzie "sieciowców" - oferuje możliwość zabawy nawet ośmiu osobom w sieci lokalnej i "po internecie". Autorzy zrezygnowali też z wchodzącego właśnie w modę (vide Exterminacja) nieskończonego, zawijanego (na kuli) pola gry, i tylko ograniczyli miejsce, gdzie rozgrywa się każda bitwa, różnymi niemożliwymi do przebycia przeszkodami terenowymi.

Dość dużą rolę w grze mają odgrywać artefakty obcych... ale nie tych, z którymi walczymy. Na planecie odkryto bowiem szczątki cywilizacji prastarej rasy, o znacznie wyższym stopniu rozwoju niż ten, na którym znajdują się obie strony uczestniczące w wojnie. Ten, kto zdobędzie więcej artefaktów (i odpowiednio wykorzysta je w rozgrywce), wręcz zdeklasuje oponenta... więc jest o co walczyć. Tak, że bardzo często naszym celem będzie nie tyle wypędzenie obcych czy ludzi (chociaż dla obcych przedstawiciele homo sapiens to też obcy, ale przyjmijmy nasz punkt widzenia) z jakiegoś terenu, czy zniszczenie wrogich struktur, a raczej znalezienie jakiegoś artefaktu wcześniej od przeciwnika, i bezpieczne odtransportowanie go do swojej bazy.

Poza tym, że kierujemy wojskiem, musimy rozbudowywać własną bazę. Jest to sprawa tak prosta, że nie ma o czym mówić. Po prostu dokupujemy kolejne jej elementy, dzięki którym możemy produkować nowe jednostki. A propos: istnieje kilka ciekawych typów wojska. Bardzo fajne są samobieżne... miny i wieże strzelnicze (tzn. produkujesz je i wysyłasz w miejsce, gdzie mają się

Po prawej w głębi: Ale młyn!!!

Po lewej w głębi: Na pewno nie można powiedzieć, że w Dark Colony grafika jest cienka...

samodzielnie wkopać w ziemię). Te drugie są zaporą nie do przejścia dla piechoty. Opłacało się będzie mieszać skład armii - tu nie będzie tak, że za pomocą samych czołgów zrobimy wszystko, przydaje się też coś, co może zestrzeliwać cele powietrzne, coś, co walczy na małą odległość, itp.

Cała gra jest pisana w asemblerze, co spowoduje, że będzie z pewnością chodziła bardzo szybko, pomimo dużej ilości poruszających się na ekranie obiektów. Większość z nich została stworzona w 3D Studio lub Lightwave i jest animowana w ponad stu klatkach. Dzięki temu obserwujemy na ekranie naprawdę wspaniale i realistycznie poruszające się obiekty. Stworzenie gry zabrało autorom ponad rok (to w sumie niedużo, jak na produkcję takiej klasy), a graczom jej ukończenie zajmie około dwudziestu godzin walki każdą ze stron (nie licząc pojedynczych scenariuszy). W pełnej wersji gry autorzy obiecują muzykę odtwarzaną z płyty, a także ścieżkę dźwiękową zmieniającą się w zależności od sytuacji na ekranie i oprócz tego mnóstwo efektów dźwiękowych. Zespół tworzący Dark Colony liczył dwanaście bardzo doświadczonych osób (od dziesięciu do piętnastu lat twórczej pracy z komputerem) i widać, że naprawdę się starali. Tu miła wiadomość dla ludzi posiadających procesory z MMX - gra w pełni wykorzysta oferowane w takich chipach nowe możliwości.

***

Ponieważ właśnie przed chwilą zagrałem sobie w Dark Colony po raz kolejny, opiszę "na gorąco" moje wrażenia. Cudem udało mi się wyjść cało z zasadzki, jaką ludzie zastawili na moje oddziały koło swojej bazy. Przez całą drogę nie spotkałem nikogo z tych wrednych miękkich humanoidów, za to na miejscu było tyle radości. Rozrywanie tych wątłych ciał i patrzenie jak krew tryska na wszystkie strony sprawia prawdziwą przyjemność. W żadnej innej grze nie zauważyłem, żeby komputer potrafił zastawiać tak wymyślne zasadzki. W grze Gameteka nie tylko potrafi to robić, ale - co ważniejsze - wychodzi cało z zasadzek zastawianych przez nas. Po pierwsze zawsze wysyła zwiadowców, i jeśli oni natkną się na duże siły, po prostu wycofuje swoje oddziały i szuka innej drogi. A jeśli już wejdzie w "kocioł", to potrafi wyrwać się z niejednej matni z naprawdę minimalnymi stratami własnymi. Koniecznie więc należy pochwalić inteligencję komputerowego gracza. Maszyna całkowicie inaczej gra oddziałami ludzi, a inaczej obcych. Poza tym SI dynamicznie odpowiada na działania gracza, szpiegując go nieustannie wysyłanymi zwiadowcami. Atakując, zawsze stara się wykorzystać element zaskoczenia i uderzyć w miejscu, które jest najsłabiej bronione. A co przyjemniejsze - komputer wie, kiedy się wycofać, tzn. nie walczy do upadłego, tylko kalkuluje czy dalsza walka ma sens.

OK, starczy tych zachwytów. Powiem jeszcze tylko, że ludzie z Gameteka odwalają kawał dobrej roboty i chwała im za to. A ja czekam niecierpliwie do września, na pełną wersję gry, którą na pewno zrecenzujemy. Ponadto gwarantujemy Wam, że jako czytelnicy CD Action, będziecie mogli, pierwsi w naszym kraju, zagrać w wersję demo i zająć dobre pozycje w kolejkach, które bez wątpienia utworzą się pod różnymi "empikami" i sklepami z "softem" w dniu premiery gry.

YASIU

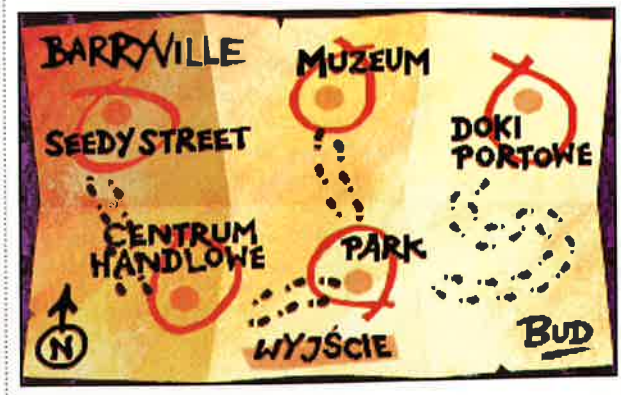
Producent:
GAMETEK
Dystrybutor:
GAMETEK
tel. (0044) 1753851484
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: ✆

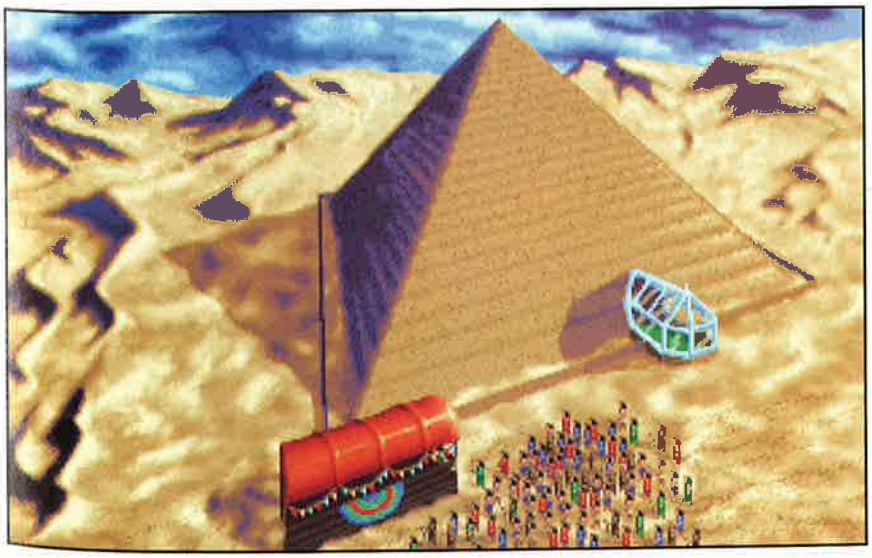
Na kłopoty... pizza!

Wszystko zaczęło się w momencie, gdy Bud Tucker, przeciętny nastolatek z przedmieścia, opracował recepturę pizzy śledziowo-czekoladowej (bleee, na samą już myśl robi się niedobrze). Jedyną osobą, która poznała się na geniuszu tego wynalazku, był niejaki profesor nauk ścisłych Frobisher Goonhilly. Fakt ten zaowocował płodną w skutki współpracą obu osobników, zakrojoną na szeroką skalę i niskie koszty własne. Niestety wszystko co dobre... szybko się kończy, gdyż w całą sprawę wmieszał się Dick Tate - groźny i zgryźliwy przestępca. Tajemniczy osobnik uknuł podstępny spisek, a jego celem było przechwycenie wynalazku profesora (oraz jego samego) i opanowanie świata. Sprawa stała się niezwykle poważna, gdyż plan się powiódł, a urządzenie mające pierwotnie służyć do powielania pizzy, teraz posłuży do zrealizowania o wiele bardziej niecnych planów. Bud będzie miał twardy orzech do zgryzienia... a my wraz z nim.

No cóż, historyjka jest klasyczna, postacie standardowe i rzec by można, że nie ma w tej grze niczego godnego uwagi, a jednak... Wszyscy polscy miłośnicy przygodówek powinni zwrócić uwagę na tę produkcję, a dlaczego ? Powody można znaleźć co najmniej dwa, i jak mi się wydaje, oba są bardzo istotne. Po pierwsze fabuła w tej grze jest idealnym antidotum na ponuractwo i szare dni, gwarantuję, że sytuacje , jakich będziecie świadkami, wywołają szerokie (szczerbate?) uśmiechy na Waszych twarzyczkach. Długo nie będzie trzeba czekać, bo już na wstępie, gdy zdarzy się Wam użyć kilku przedmiotów niezgodnie z ich przeznaczeniem, usłyszycie od bohatera teksty typu: czyli, że ja mam rozum, a Ty figurę, albo: koleś, straciłeś kontakt z rzeczywistością... znowu lub: dzwonię po facetów w białych kitlach, zasugeruje nam nawet, żebyśmy nie brali więcej prochów - przyjemniaczek co? Takich sytuacji będzie o wiele więcej, niektóre dialogi potrafią doprawdy zwalić z nóg. Koledzy z redakcji mieli okazję doświadczyć tego na własnej skórze - niestety nie wszyscy wylądowali na swoich fotelach. Odpowiedzialny za ten stan jest niejaki Derek Mante, który ponoć ma na swoim koncie kilka scenariuszy do seriali komediowych w Wielkiej Brytanii i Niemczech. Przyznać trzeba, że facet ma talent, potrafi wybrnąć nawet z sytuacji będących pozornie bez wyjścia - zresztą sami zobaczycie, gdy bohater znajdzie się w więzieniu - można się uśmiać! Radość z gry jest tym większa, gdyż postacie naprawdę mówią, jedyne teksty w tym wypadku pojawiają się tylko podczas wybierania kolejnych sekwencji dialogu. Zaraz, zaraz, o czym ja właściwie mówię, przecież nie każdy zna język angielski, a mówione dialogi trudniej jest zrozumieć niż te pisane! A, moi drodzy, i tutaj firma Optimus Bis przygotowała nam niespodziankę, gdyż gra w całości została spolszczona! Wszystko, począwszy od instrukcji (bardzo ładnie wydana - gratulacje), napisów w grze, a na dialogach skończywszy, opracowane jest w języku polskim, i co ważniejsze - efekt

końcowy jest niczego sobie. Dialogi podłożone są bardzo dobrze, nieźle połączone ze ścieżką dźwiękową i efektami specjalnymi. Oczywiście, jakby się dobrze przyjrzeć, można bez trudu zauważyć, że mówione sekwencje nie zawsze pokrywają się z ruchami ust postaci, a tu i tam można zauważyć kilka literówek, ale zapewniam, że są to elementy nie mające w rezultacie wpływu na samą zabawę, która jest bardzo miła. Akcja nie nudzi, problemy są w miarę proste i - jak na grę przygodową - logiczne. Czasami wystarczy zrobić bardzo niewiele (użyć przedmiotu, porozmawiać z postacią), aby akcja sama "z kopyta" ruszyła do przodu - przybywają nowe postacie, bohater sam z nimi rozmawia, akcja nabiera tempa. Poszczególne epizody przeplatają się ze sobą, od czasu do czasu pojawiają się animowane wstawki, na których widzimy, co dzieje się w innych miejscach miasta, np. co porabia porwany profesor - powieszony za nogi, musi wysłuchiwać jąkającego się goryla, któremu wydaje się, że umie czytać. Jak już zdążyłem się wygadać, całość prezentuje się raczej klasycznie, nie znajdziecie tu oszałamiająco dobrej grafiki czy też jakichś nowych rozwiązań technicznych. Opcje sterowania są zaprojektowane standardowo, a więc żaden miłośnik przygodówek nie będzie zaskoczony, a i laik powinien poradzić sobie bez problemu. Podczas poruszania się po mieście mamy do dyspozycji mapę, niestety chociaż ta znajduje się w kieszeni bohatera (bardzo obszernej - wynalazek profesora - zaginął tam nawet słoń), dostęp do niej mamy tylko w określonych miejscach w wybranych lokacjach. Cóż można dodać na koniec? Rzecz jest z pewnością godna uwagi, dobry dubbing i wyśmienity scenariusz całkowicie odsuwają w cień przestarzałą (ale zwróćcie uwagę na wymagania sprzętowe programu!) już nieco grafikę. Krótko mówiąc - chcesz się dobrze bawić, zafunduj sobie Podwójne Kłopoty! Pozostaje mieć nadzieję, że nie będą one zbyt poważne. Ciał.





MR JEDI

Producent:
Merit Studios
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, VGA, DOS, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

7,0 **Cena:** ✆

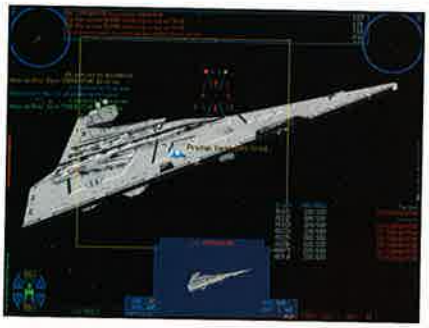
Tie wing

U góry:
Jeden z imperialnych pilotów poznał właśnie bardzo jasną stronę mocy.

Ja, niżej podpisany, przyznaję się z własnej woli, że kiedyś zasiadałem za sterami maszyny rebelii (X-wing). Nie miałem wtedy wyboru, ale gdy tylko umożliwiono mi latanie po odpowiedniej stronie Mocy, skorzystałem z tego bez wahania. Osobiście uważam, że Rebelianci posiadają gorsze symulatory (tzn. gry symulujące ich maszyny), ale to pewnie z powodu ich dość zaawansowanego wieku.

Czytelnicy CD-ACTION zapewne zauważyli, że każda chyba gazeta o grach komputerowych zapowiada(ła) ukazanie się od dawna oczekiwanej gry: X-WING vs. TIE FIGHTER. Jak na razie, jest to (a raczej był) najbardziej oczekiwany tytuł tego roku. No i w końcu stało się - JEST!!! Pewnego dnia naczelny wszedł do pokoju, gdzie siedziała większość redakcji, niosąc tajemnicze pudło, na którym co szybsi od razu zauważyli ten wspaniały napis. Kto był w stanie, ruszył do boju i po kilku chwilach z plątaniny rąk i nóg wyskoczył Wasz wspaniały autor i ruszył do pierwszego lepszego komputera, żeby uruchomić to cudo.

Pech (a może kaprys Mocy) sprawił, że usiadłem przy komputerze, na którym pracuje Mr Jedi. Po sekundzie zostałem od niego brutalnie odsunięty, po czym wyżej wymieniony osobnik z miną eksperta zasiadł przed monitorem i stwierdził, że to On uruchomi, bo jego ksywa do czegoś zobowiązuje. Owszem, po jakiejś godzinie ekspert dopiął celu. Powód tak "szybkiej" instalacji był jeden - delikatnie mówiąc, niektóre komputery mają awersję do Windows 95, a tym bardziej gier pisanych "pod niego". Dość ciekawą rzeczą były liczne komunikaty o błędach - żaden się nie powtórzył. W końcu jednak udało nam się uruchomić co trzeba (po kilku kopnięciach) i z rozdziawionymi paszczękami czekaliśmy na GRĘ. Kolejne pół godziny zajęło nam stwierdzenie, że Master Game Disk



Rebelianci

X-Wing Fighter

Prędkość:	duża
Zwrotność:	duża
Osłona:	umiarkowana
Pancerz:	średni
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	4 lasery, 2 wyrzutnie rakiet

Komentarz: Najlepszy w walce 'twarzą w twarz', z której X-Wing słynie. W grupach trzech lub więcej - praktycznie nie do pokonania.

A-Wing Fighter

Prędkość:	bardzo duża
Zwrotność:	bardzo wysoka
Osłona:	słaba
Pancerz:	słaby
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	2 lasery, 2 wyrzutnie rakiet

Komentarz: A-Wing jest znakomity do celów zwiadowczych i bardzo dobrze radzi sobie w walce z jednym lub dwoma TIE-fighterami jednocześnie. Zapomnij o bombardowaniu A-Wingiem. Prawdopodobnie najlepszy, kiedy walczy sam i ma przed sobą jednego przeciwnika.

Y-Wing Fighter

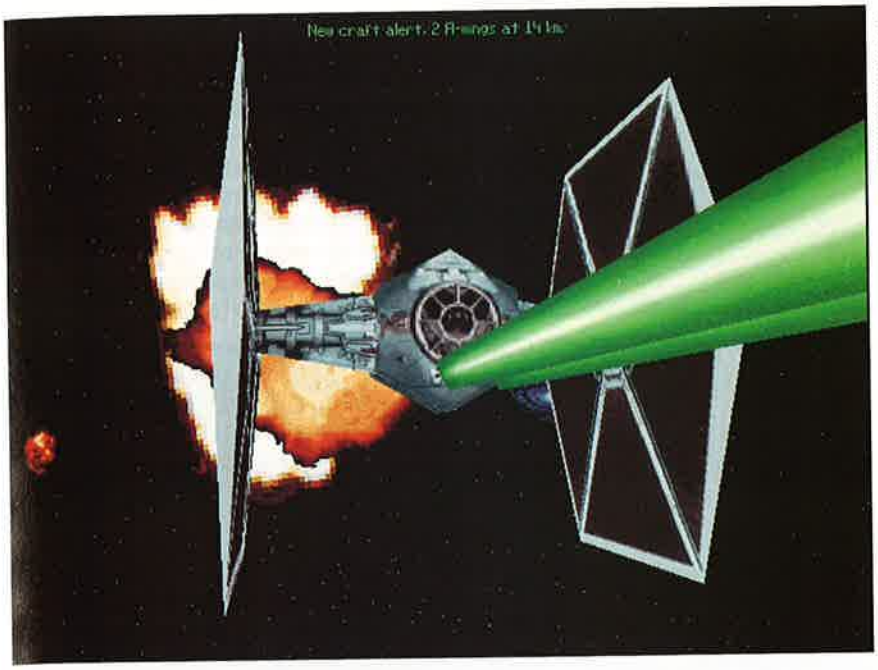
Prędkość:	mała
Zwrotność:	mała
Osłona:	mocna
Pancerz:	silny
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	2 lasery, 2 działka jonowe, 2 wyrzutnie rakiet

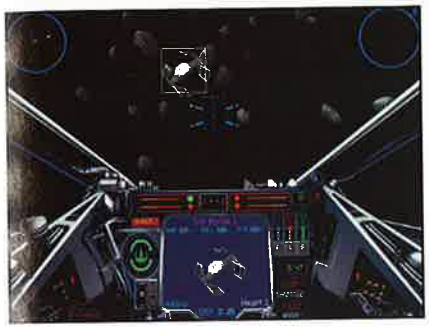
Komentarz: Sprawdza się w bombardowaniu - w starciach bezpośrednich jest wręcz tragiczny. Najlepszy w grupie dwóch lub więcej, pod eskortą A-Wingów lub jeszcze lepiej - X-Wingów.

Z-95 Headhunter Fighter

Prędkość:	duża
Zwrotność:	wysoka
Osłona:	bardzo słaba
Pancerz:	lekki
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	2 lasery, 2 wyrzutnie rakiet

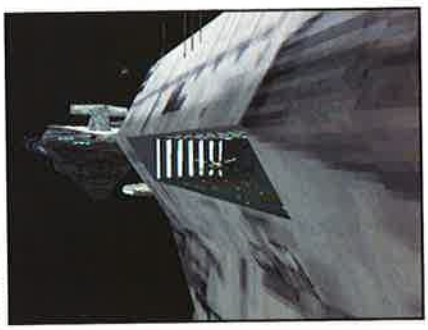
Komentarz: Jeśli to możliwe, użyj raczej X-Winga, ponieważ Z-95 to właściwie "okrojona" wersja tej maszyny. Mimo wszystko może się sprawdzać w grupie czterech lub więcej Z-95.

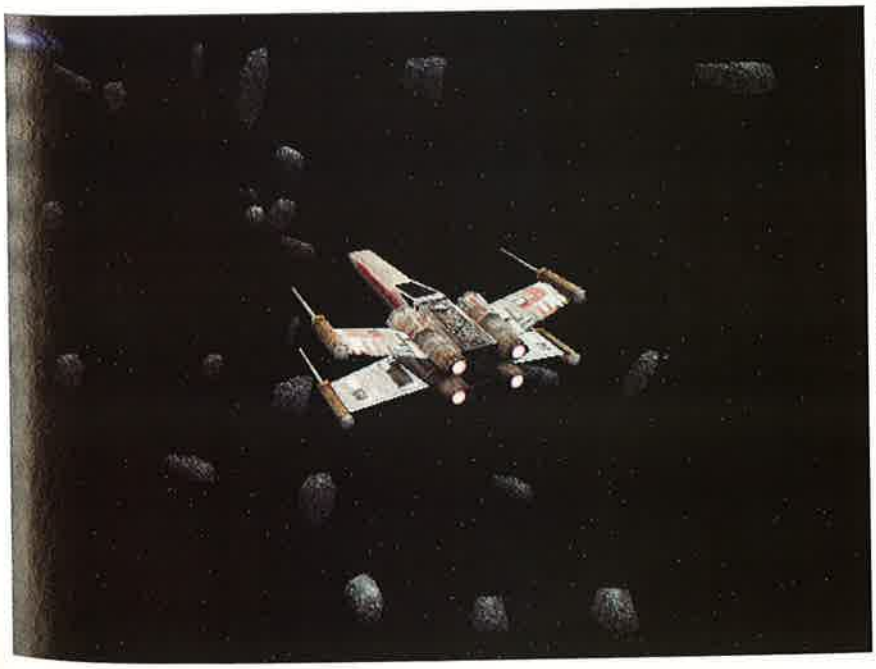




wbrew pozorom nie jest główną płytą i za jej pomocą można się dołączyć do istniejącej gry sieciowej - i nic więcej. Szybciorem zainstalowaliśmy grę z drugiej płyty, nazwaliśmy pilota, wybraliśmy stronę konfliktu i ruszyliśmy do boju.

O tym, jak wygląda walka można by napisać wiele, wiele słów, ale można też wszystko zawrzeć w jednym słowie - po prostu SUPER. Tak dokładnego odwzorowania obiektów ze świata Star Wars jeszcze nie było. Duża ilość szczegółów, ruchome elementy obiektów (np. obracające się anteny radarów), doskonałe tekstury i takież cieniowanie. Sam miód! Przelatując obok jakiegoś większego statku możemy zobaczyć, jak gwiazdy oświetlają każde załamanie powierzchni. Przy strzelaniu, oprócz wybuchów, ujrzymy towarzyszące im rozbłyski światła, które, jeśli są odpowiednio mocne, mogą oświetlić





Imperium

TIE Fighter

Prędkość:	duża
Zwrotność:	wysoka
Osłona:	brak
Pancerz:	lekki
Hipernapęd:	brak
Uzbrojenie:	2 lasery

Komentarz: Korzystaj tylko podczas zmasowanych ataków przeciwnika. Właściwie tylko do tego Tie Fighter się nadaje, w starciach "jeden na jeden" z ciężkimi myśliwcami wroga, ma niewielkie szanse na sukces.

TIE Bomber

Prędkość:	mała
Zwrotność:	słaba
Osłona:	brak
Pancerz:	średni
Hipernapęd:	brak
Uzbrojenie:	2 lasery, 2 wyrzutnie rakiet

Komentarz: Sprawdza się w bombardowaniu - w starciach bezpośrednich jest do niczego. Najlepszy w grupie czterech lub więcej, and i z odpowiednią ilością statków eskortujących.

TIE Interceptor

Prędkość:	bardzo duża
Zwrotność:	bardzo wysoka
Osłona:	brak
Pancerz:	słaby
Hipernapęd:	brak
Uzbrojenie:	4 lasery

Komentarz: TIE Interceptor sprawdza się jako myśliwiec, na pewno nie jako bombowiec. Wykorzystuj je w grupach po dwa lub więcej, a wszystko będzie O.K.

TIE Advanced Fighter

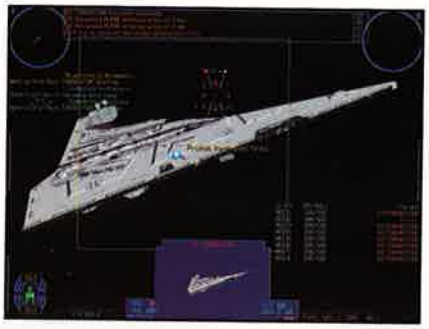
Prędkość:	bardzo duża
Zwrotność:	bardzo wysoka
Osłona:	mocna
Pancerz:	średni
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	4 lasery, 2 wyrzutnie rakiet

Komentarz: TIE Advanced to największy powód do dumy Imperium. Jest wręcz stworzony do tego, aby bez problemu niszczyć X-Wingi, dobry pilot może samodzielnie poradzić sobie z atakiem nawet dwóch X-Wingów naraz. Morderczy, po prostu "hit eksportowy Imperium".

Assault Gunboat

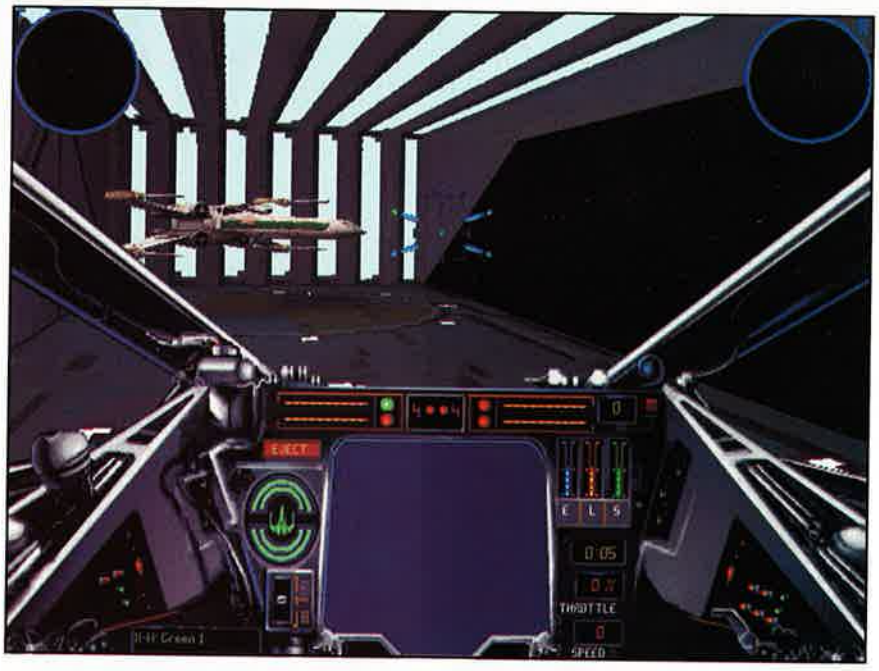
Prędkość:	mała
Zwrotność:	bardzo mała
Osłona:	mocna
Pancerz:	silny
Hipernapęd:	tak
Uzbrojenie:	2 lasery, 2 działka jonowe, 2 wyrzutnie rakiet

Komentarz: Assault Gunboat jest dobry jako bombowiec, ale gdy zobaczysz atakującego Cię wrogiego myśliwca, zwiewaj gdzie pieprz rośnie. Najlepsze efekty osiągniesz podczas zmasowanych dywanowych nalotów.



poczynając od tego, po jakiej sieci (od seriala aż po Internet) i jak można grać. Np. ciekawą rozrywką mogą być zawody na najlepszego pilota Tie-Fightera czy innej maszyny.

Przyznam, że pierwsze wrażenie jakie zrobiła na mnie ta gra mimo wszystko nie było zbyt pozytywne. Te wszystkie problemy z instalacją i uruchomieniem nieco mnie zdołowały. Potem zdałem



sąsiednie obiekty. Zadziwiająca jest szybkość działania gry, pomimo tych wszystkich bajerów. Na pudełku zobaczyć możemy P90, ale nawet na 486/100 z jednomegową kartą od biedy da się grać - i to w wysokiej rozdzielczości! (Ale lepiej mieć do tego 486/133 i dwumegówkę), a w niskiej nie ma najmniejszego problemu. Dla posiadaczy naprawdę dobrego sprzętu istnieje możliwość włączenia trybu hi-color, dzięki któremu gra zaczyna wyglądać jak film. Stronie wizualnej Tie-Winga można zarzucić chyba tylko małą ilość filmów, ale cóż - trzeba jakoś to przeboleć. W zamian za cut-scenes na kompakcie mamy nagraną muzykę z filmu jako normalne ścieżki dźwiękowe - naprawdę przyjemnie lata się Tie'em, słuchając marsza imperialnego. Odgłosy podczas gry również są - nomen omen - najwyższych lotów. Piloci innych statków są niesamowicie rozgadani, a dzięki sprytnemu upakowaniu niektórych dźwięków, komputer losowo wybiera z listy, co pilot powie na jakiś temat. Podkręca to realizm i nastrój gry. Szkoda tylko, że nie postarano się o większą ilość misji. Jest ich po trzydzieści na stronę i wiele z nich jest bardzo (aż za bardzo...) podobnych do tych z Tie-Fightera. Powiedzmy, że w pewnym stopniu rekompensuje to możliwość modyfikowania misji - ale tak czy inaczej powinno ich być więcej i, co najważniejsze, powinna być możliwość rozegrania całej kampanii. Widać, że autorzy nastawili się na odbiorców korzystających z tryby multiplayer, gdzie od dwóch do ośmiu graczy może grać zarówno w drużynach jak i przeciwko sobie. Możliwości jest tu naprawdę wiele, sobie sprawę z tego, że komputerów podobnych do tego, który ma Mr. Jedi jest bardzo mało, więc nie ma co uogólniać moich wrażeń i przejmować się kaprysami tak osobliwej maszyny. Na kilku innych PC-tach wszystko działało bez problemu. Za grafikę, dźwięk, nastrój i innych rzeczy autorom należy się wielki plus (ufundowany przez miłościwie nam panującego Imperatora), natomiast kilka minusów to na przykład brak kampanii, mała ilość filmów i może coś jeszcze... ale niewiele.

Na co jeszcze czekam... słyszę alarm, więc lecę do mojego Tie-advanced, na którego kadłubie wymalowano wiele sylwetek zestrzelonych maszyn Rebeliantów, i może kiedyś spotkamy się w przestrzeni, czego życzę Wam i sobie... (choć nie mogę obiecać, że pożyjecie dłużej niż 3 minuty).

Po prawej:
Nu, Han Solo - pagadi! (ulubione powiedzonko Dartha Vadera).

As pierwszego stopnia - Yasiu

Producent:
Totally Games/Lucas Arts/Virgin
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA-PCI, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

9/10 **Cena: ✆**

Powietrzne akrobacje

Na dobry początek przyznam się, że początkowo byłem nastawiony dość sceptycznie do tej gry. Ze starych czasów pamiętałem nudę jaka towarzyszyła wszystkim tym skomplikowanym "microsoftowym nawigacjom". Ale po kilku godzinach grania zmieniłem zdanie. Okazało się, że Flight Simulator wcale nie jest tak skomplikowany, a i bawić można się z nim całkiem nieźle.

Po lewej:
Jak akrobacje to tym samolotem.

Zabawa odbywa się na kilka różnych sposobów. Autorzy przygotowali nam dużą ilość różnorodnych misji. Część z nich polega "po prostu" na wystartowaniu, przelocie określoną trasą i lądowaniu. Te misje są proste dla każdego kto poznał już FS. Natomiast misje z kategorii "wyzwania" i "przygody" to już całkiem inna sprawa. Wyobraźcie sobie na przykład lądowanie

w nocy - dookoła mgła, przyrządy nie działają, a jedyne informacje o naszej pozycji możemy otrzymać przez radio. Wylądować w takich warunkach - to dopiero wyzwanie... Na początku jest to prawie niemożliwe, ale wraz z ilością prób to coraz bardziej wciąga, w końcu takie lądowanie nie sprawia już wielkich problemów.

We Flight Simulator zachowanie się samolotów w powietrzu zostało podobno oddane w maksymalnie dokładny sposób. Każdy powiew wiatru, każda zmiana temperatury otoczenia, każdy zły ruch drążkiem ma swój wpływ na ruch samolotu. Oczywiście same maszyny (jest ich sześć) zostały "wrzucone" do komputera z zachowaniem jak największej ilości szczegółów. Nie mówię tu o ich wyglądzie (o tym za chwilę), ale o tym, jak reagują na otoczenie i na nasze działania. W instrukcji zostało dokładnie wyjaśnione, jak "pracuje" każdy z samolotów i jak należy go traktować, żeby robił to, co chcemy. Oprócz tego, można tu znaleźć mapy lotnicze obszarów zawartych na płycie. Niestety - nie są one w pełni zrozumiałe dla przeciętnego człowieka, więc niektóre ważne rzeczy łatwo przeoczyć, a wtedy o wypadek nie trudno.

Według mnie Microsoft w instrukcji dołączonej do programu powinien zamieścić dużo więcej wiadomości, bo pomimo tego, że help jest BARDZO rozbudowany, to wciąż brakowało mi kilku istotnych informacji. A propos helpa, to jest on naprawdę dobrze zrobiony. Dzięki niemu możemy się zapoznać z podstawowymi informacjami na temat latania, oglądnąć kilka filmów instruktażowych. Poznać teorię, a po uruchomieniu gry - praktykę.
Praktyka - czyli latanie w symulatorach, jest tym przyjemniejsza, im lepsza jest grafika i dźwięk [odkrycie roku ;-)]. Niestety - w tych dwóch punktach FS 95 pozostaje w tyle za takimi tytułami jak F22 Lighting czy np. stary jary Flying Unlimited. Jego grafika nie jest zła, ale w porównaniu ze wspaniałymi widokami jakie oglądamy w F22, nie budzi specjalnego zachwytu. Jej niewątpliwą zaletą jest wierne odwzorowanie terenu. Tworzono go na podstawie zdjęć satelitarnych, więc np. zabudowania Nowego Jorku są odtworzone z wielką precyzją. FS jest jedną z niewielu (o ile nie jedyną) gier, w których można posadzić samolot na dachu Empire State Building. Od strony dźwiękowej FS prezentuje się znacznie gorzej. Nie ma tu żadnej muzyki - tylko efekty. Odgłosy wydawane przez silniki szybko stają się nużące (jak w rzeczywistości), a jedyny przerywnik to dość dobre jakościowo komunikaty radiowe.

Ogólnie rzecz biorąc Flight Simulator for Windows 95 jest ciekawą pozycją. Wymienione przeze mnie wady nie są zbyt istotne dla kogoś, kto naprawdę lubi symulacje, a niewątpliwą zaletą są przeciętne wymagania sprzętowe. I choć uważam, że wykorzystać wszystkie możliwości Flight Simulatora będą mogli tylko stuprocentowi fanatycy gatunku, to fakt ten nie powinien przeszkadzać innym w spróbowaniu swoich sił za sterami prawie prawdziwego samolotu. Kończąc, dużo powietrza pod skrzydłami życzy Wam... As Lotnictwa (ale tylko latania w dół i po piwo)

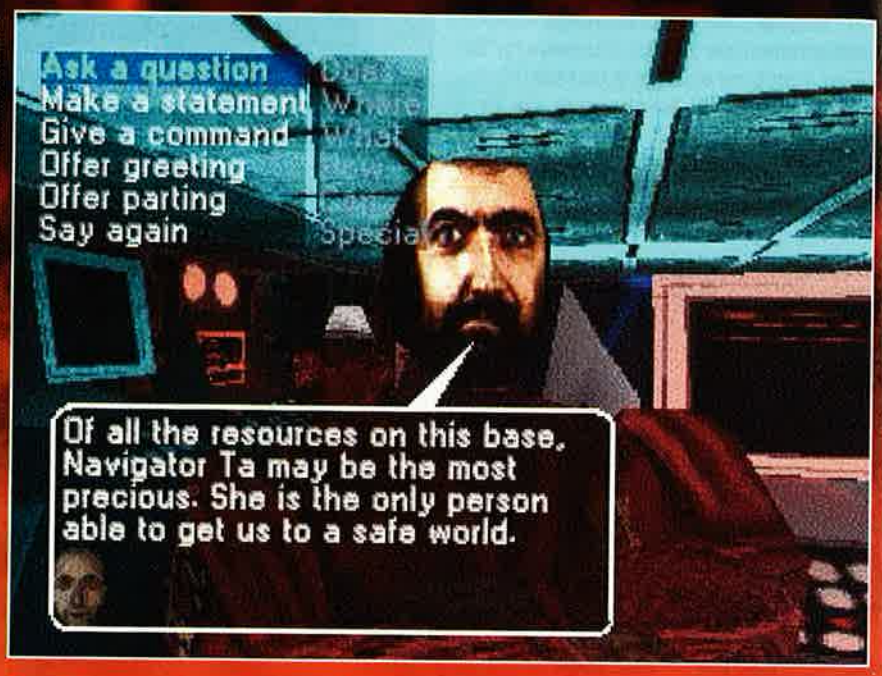
YASIU

U góry:
Kolejny udany start...

Producent:
Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10 **Cena:** ✆

Kosmiczny thriller



Dużą bolączką większości gier przygodowych, w które miałem okazję grać, jest mniej lub bardziej linearny wątek akcji. Po ukończeniu gry powtórne podejście nie daje już większej przyjemności, ponieważ dokładnie wiemy, co i gdzie nastąpi, oraz jak prowadzić dialogi i co robić z posiadanymi przedmiotami. Wprawdzie niektóre gry oferują nam kilka rozmaitych "ścieżek" wiodących do rozwiązania, ale zwykle oznacza to tylko pewne niuanse w rozwoju fabuły, a większość akcji pozostaje praktycznie bez zmian. Na szczęście są wyjątki od tej smutnej reguły. Na przykład nowa gra Psygnosis - Sentient, którą możemy - wychodząc od identycznych założeń - rozegrać na sześć zupełnie odrębnych sposobów, tzn. zawiera ona w sobie jakby 6 odrębnych (acz tu i tam zazębiających się) fabuł! Co więcej, gra ta łączy w sobie elementy kilka odrębnych gatunków (przygodówka, RPG oraz elementy symulacji statku kosmicznego).

Nasza przygoda zaczyna się w momencie, gdy przybywamy na kosmiczną stację Icarus, orbitującą wokół słońca Xexor. Nazywasz się Garrit, jesteś technikiem medycznym, a znalazłeś się tutaj w konkretnej misji - na stacji zanotowano wielką ilość zachorowań na chorobę popromienną, a ekipa medyczna z Icarusa nie daje sobie rady z tą plagą. Niestety podróż przebiega Ci dość pechowo - w momencie, gdy Twój statek dotarł do Icarusa, nastąpiła potężna protuberancja na Xexorze, a strumienie rozpalonych gazów, uderzając w Icarusa, doprowadziły niemal do zagłady stacji. W efekcie Twój statek ulega uszkodzeniu i pierwszym zadaniem Garrita jest ewakuowanie się w możliwie szybkim czasie z rejonu dokowania, w którym nastąpiło radioaktywne skażenie. Co gorsza, w bazie miało miejsce morderstwo (capitan is dead), morderca nie został wykryty... a Icarus bezwładnie dryfuje, powoli bo powoli, ale nieubłaganie - w stronę słońca. Wesoła perspektywa, nieprawdaż?

Po prawej: W kosmosie nikt nie usłyszy Twego krzyku (na pierwszym planie stacja Icarus).

To co uczynisz dalej, zależy już tylko do Ciebie - ale wiedz, że to tylko początek bardzo niepokojących wydarzeń w bazie, a Twe działania na początku gry ukierunkują fabułę w jedną z sześciu głównych "kolein". Możesz np. wspomagać szefa służby medycznej w zwalczaniu choroby popromiennej, ale może się też okazać, że jeśli będziesz zbytnio dociekliwy, wtykając nos w nie swoje sprawy, to wpadniesz w łapy tutejszego urzędu bezpieczeństwa i staniesz się królikiem doświadczalnym w ich bardzo nieprzyjemnych eksperymentach... (może również nastąpić pewien miks tych dróg rozwoju, ale też możesz uczestniczyć w jeszcze zupełnie innych wydarzeniach). Zasadniczo powinieneś dokonać kilku rzeczy: wspomagać światłymi radami inżynierów, usiłujących zmienić kurs Icarusa, pomóc wykryć mordercę (który bynajmniej nie poprzestanie na jednym trupie), zwalczyć chorobę popromienną i wyjaśnić, co naprawdę dzieje się na tej stacji. Możecie być pewni, że grając w Sentient, poczujecie się jak w dobrym mrocznym thrillerze sf - zapewni to naprawdę pomysłowa i skomplikowana intryga, duże pole do popisu (scenarzyści bardzo się starali, by zbyt nachalnie nie narzucać Wam własnych rozwiązań) oraz prawdopodobieństwo psychologiczne występujących tam postaci. W tej grze nie ma bowiem typowych komputerowych "enpisów" (rolplejowcy wiedzą o co chodzi), którzy kręcą się w kółko, czekając aż podejdziesz do nich, i aż piszczą by udzielić nam wszystkich informacji, jakie posiadają (i istnieją wyłącznie po to). Tu każda postać ma swoją dość złożoną i rozbudowaną psychikę oraz konkretne zadanie w grze. Skoro już mowa o członkach załogi - ludzie są tam podzieleni na 4 podstawowe kategorie (medycy, ochrona, inżynierowie, naukowcy), a pomiędzy tymi grupami panują nieco specyficzne stosunki - niektóre grupy się lubią, inne zaś wyraźnie robią sobie na złość (pamiętacie pierwszą część "Obcego" i skłóconą załogę Nostromo? Tu są dość podobne układy, tyle że bardziej skomplikowane, bo załoga liczy ponad 60 osób).

Rozmawiając z jakąkolwiek postacią, musisz pamiętać, że dialog potoczy się w zupełnie różny sposób w zależności od Twego podejścia do danego osobnika. Tzn. sam ustalasz charakter Garrita (i to w dość płynnym zakresie, nie to, że "zły",

Po lewej w głębi: Ten facet wyraźnie wtykał nos w nie swoje sprawy - i teraz ma problemy. Uważaj - jak nie będziesz się miał na baczności, to też będziesz tak wyglądał...

"wesołek", czy "poważny" - ale regulując specjalnym wskaźnikiem jego stan emocjonalny, zawierający się w 4 głównych kategoriach), i jeśli np. do jakiegoś tępego służbisty podejdziesz na totalnym luzie, to Twe szanse na uzyskanie konkretnych informacji są raczej nikłe. Pamiętaj też, że nie jesteś tam nikim ważnym (a nawet wprost przeciwnie), zaś Twój status w oczach sporej części załogi ("przyjechał taki mądrala i będzie tu węszył") wcale nie ułatwia Ci zadania. Sam Icarus to 12 pokładów i coś około 200 lokacji do spenetrowania.

Jak widać, w warstwie fabularnej Sentient prezentuje się bardzo zachęcająco. Świadomie do tej pory starałem się unikać pisania o engine tej gry, by nie psuć Wam humoru, lecz kiedyś trzeba zacząć... Tu nie jest już aż tak wesoło. Sentient tworzony był jednocześnie na PC i Playstation, co w przypadku wersji na PC nie wyszło mu na dobre. Grafika - i owszem, jest trójwymiarowa (łącznie z postaciami - bez sprite'ów!), ponoć w SVGA, pełna renderingów. ALE... po pierwsze wygląda jakby była wyłącznie w VGA i to w 256 kolorach, jest raczej kiepsko mapowana i z wyraźną pikselizacją, a żadne mieszanie w opcjach tego nie zmieni. Wrażenia wizualne są zatem w najlepszym wypadku średnie. Powiedzmy, że wygląda toto jak taki nieco 'podpicowany' Daggerfall. Widzieliście może "Alien Trilogy"? (ten alienowski doom) - to już wiecie, jak mniej więcej wygląda poziom grafiki Sentienta. Być może na ekranach podłączonych do konsol odbiorników TV robi to dobre wrażenie, ale dla PC-towca, który traktuje VGA jako relikt zamierzchłej przeszłości, jest to jednak duże rozczarowanie.
Sterowanie też nie należy do specjalnie

przyjaznych czy przemyślanych. Poruszamy się jak w każdej grze FPP, ale też chcąc nie chcąc musimy jednocześnie korzystać z myszy i klawiatury, a ciągłe wywoływanie rozmaitych przedmiotów z directory i przypisywanie im określonej funkcji (drop, examine, use, use on...) nie budzi mego entuzjazmu. Przydałby się tu niewątpliwie bardziej intuicyjny interface. Do tego dialogi wyłącznie w formie tekstów (na życzenie - w formie komiksowych dymków), dość pokracznie wyglądające (szczególnie z bliska) postacie członków załogi Icarusa, sprawiają, że przyjemność z giercowania idzie w dół jak kotwica statku. (Do muzyki i efektów dźwiękowych zastrzeżeń nie mam, a sama muzyka warta jest pochwały).
Gra startuje w dość mikroskopijnym okienku (wielkości dwóch paczek zapałek). Wprawdzie możemy je znacznie zwiększyć (a nawet włączyć tryb pełnoekranowy), ale wtedy w widoczny sposób pogarsza się jakość obrazu.
Wystawiając końcową ocenę tej grze jestem jakby w kropce, ponieważ uważam, że warstwa fabularno-klimatyczna w znaczący sposób przewyższa sposób, w jaki zrealizowano grę i ocena albo skrzywdzi autorów fabuły, albo przeceni twórców engine. Dlatego końcową ocenę w stopce potraktujcie tak: dodajcie dwa punkty dla scenarzystów i odejmijcie jeden programistom. Jeśli w przygodówkach szukasz tylko tego, co wskazuje sama nazwa - przygód, emocji, napięcia, zaskakujących zwrotów akcji, niepokojącego klimatu, to będziesz oczarowanym Sentientem. Jeśli jednak uważasz, że oprócz tego powinna być staranna grafika i dopracowane w szczegółach sterowanie - możesz poczuć się rozczarowany. Moje wrażenia są ogólnie pozytywne, choć uważam, że jak na Psygnosis, to na pewno nie jest to szczyt ich możliwości. Szkoda, że programiści nie postarali się dorównać wysiłkom autorów fabuły - mielibyśmy wtedy do czynienia z grą wręcz znakomitą. A tak... człowiek może się tylko oblizać, wiedząc jak wspaniała uczta przeszła mu tuż koło nosa.

PETER PAN

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/100, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10

Cena: ✆

Po prawej:
Pluton Abramsów na baczność.

Przecież w Mortal Kombat jest mniej zabijania niż tutaj! Ale to tylko taka mała dygresja, bo zawsze dziwią mnie te wymagania wiekowe. Kto to wymyśla???

Lemingi odleciały do ciepłych krajów, a więc przejdźmy do wnętrza pudełka. Znajdziemy tam kilka rzeczych, z których parę okaże się niezbędnych do prowadzenia gry. Np. płyta z grą, no i oczywiście intrukcja. W prawie dwustustronicowej książce zawarto wszystkie przydatne w czasie obsługi programu informacje. Omówiono tu dość rozbudowaną klawiszologię, chyba wszystkie rodzaje wozów i innych stworów z piekła rodem, na jakie natkniemy się w grze, a także wspomniano co nieco o taktyce walki w zakresie pojedynczego czołgu, plutonu i kompanii.

To ostatnie jest o tyle ważne, że M1A2 Abrams umożliwia nam zabawę na trzech różnych szczeblach. Na najniższym wybieramy członka załogi jednej z maszyn. Mamy do wyboru: kierowcę, dowódcę i artylerzystę. Drugi poziom gry to dowodzenie całym plutonem czołgów. W tym wypadku kontrolę nad resztą pojazdów przejmuje komputer. Najwyższy szczebel (najłatwiej powybijać sobie zęby ;)) polega na dowodzeniu całą kompanią - od roweru aż po czołg. Często trzeba się mocno namęczyć, aby wyjść cało z jakiejś sytuacji, nie tracąc żadnej maszyny. Ale cóż - takie życie dowódcy.

Po zainstalowaniu gry w końcu można ją odpalić. Po kilku krótkich filmach w końcu ujrzymy główne menu, z mnóstwem opcji (Kali być głodny :)). Oczywiście człowiek znający język angielski bez problemu sobie z nimi poradzi. Na początek radzę zaglądnąć do preferencji i poustawiać co trzeba. Bardzo dobrą rzeczą jest ilość funkcji służących do ustalania ilości detali, ich cieniowania itp. Każdy może dopasować sobie grę do własnych potrzeb. Trzeba tu zaznaczyć, że nawet z włączonymi wszystkimi opcjami da się grać na sprzęcie słabszym niż P133. Za to autorom należy się duży plus - ich gra chodzi nawet na sprzęcie uznawanym dzisiaj za "już niemodny" (czyli 486). Co poza tym? - możliwość ustalenia poziomu trudności i kilka innych mniej znaczących szczegółów. A reszta opcji głównego menu??? Po prostu standard... Pojedyncza misja, kampania, multiplayer. Oprócz tego można poznać historię i budowę tytułowego czołgu, a także wprowadzenie siebie do wykazu dowódców. To drugie jest potrzebne jeśli chcemy grać w coś innego niż szybka rozgrywka. Gdy gramy kampanię lub pojedyncze misje, nasze poczynania są nagradzane medalami i punktami, a ich duża ilość zapewnia dobre miejsce na tablicy wyników.

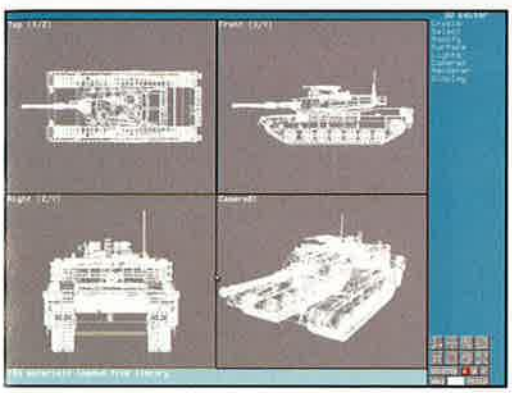
Czterej pancerni bez psa

Ach, nie ma to jak siedemdziesiąt ton rozpędzonej stali i kompozytów z wystającym wielkim działem i zdeterminowaną załogą w środku. Po prostu nic się nie oprze - chyba, że inna, równie imponująca, maszyna, również "wypełniona" załogą.

Odczucia człowieka siedzącego w tej kupie złomu noszącej nazwę czołgu (wszyscy wiedzą, że jedyny prawdziwy czołg to Tygrys) możemy sprawdzić na własnej skórze grając w najnowszy symulator firmy Interactive Magic pod tytułem IM1A2 Abrams. Tytuł jest zarazem nazwą najlepszego w tej chwili Amerykańskiego czołgu, którym to właśnie będziemy mieli okazję pokierować podczas wielu misji stworzonych dla nas przez autorów gry.

Jak zwykle dużo zależy od pierwszego wrażenia. IM1A2 jest zapakowany w kolorowe kartonowe pudełko, z którego możemy dowiedzieć się na przykład, jakie wymagania ma program, czy że grać w niego mogą osobnicy liczący sobie lat więcej niż trzy. To ostatnie to chyba nieporozumienie, bo trzydziestoszesciomiesięczny brzdąc może zdobyć tutaj same złe nawyki, rozwalając kolejne legiony czołgów, wozów opancerzonych i oddziałów piechoty.

Jak większość szanujących się symulatorów wojennych, Abrams oferuje nam do wyboru kilka obszarów, na których możemy toczyć walki. Pierwszy z nich to "CIA FILES", czyli po prostu wykaz wszystkich pojazdów, samolotów, z którymi zetkniemy się w grze. Oprócz kształtu danej jednostki możemy się o niej trochę dowiedzieć. Poczynając od danych czysto technicznych jak ilość załogi, prędkość maksymalna, uzbrojenie i opancerzenie, a kończąc na kilku zdaniach o zastosowaniu, historii itp. Następne obszary walk (tym razem prawdziwe) to Irak, Bośnia i Ukraina.



wybierania sił na kampanię nadaliśmy sobie stopień kapitana, nieraz będziemy decydować, dokąd podąży nasz oddział. Oczywiście, od tego, co wybierzemy zależą dalsze losy kampanii. Jeszcze jedna uwaga. Przed każdą walką mamy możliwość dodania do naszych bazowych sił kilku jednostek pomocniczych tylko na daną potyczkę. Opłaca się wybrać wsparcie artyleryjskie i samoloty szturmowe - naprawdę wiele mogą. Po misji naszym oczom ukazują się statystyki, czyli ile punktów dostaliśmy, ile ich otrzymał przeciwnik itp. Oprócz tego jeśli wygraliśmy, zostaniemy pochwaleni co najmniej w taki sposób, jak byśmy uratowali świat albo przynieśli skrzynkę piwa do redakcji ;)). Zawsze mamy możliwość powtórnego rozegrania misji - jeśli coś nam się nie spodobało.

Oczywiście kampanie te różnią się od siebie poziomem trudności, bo inny jest teren w Iraku, a inny na Ukrainie, a poza tym różnica w jakości sprzętu jest spora. Kampania irakijska mówi o tym, jak to po ataku Saddama na Kuwejt i wyparciu go stamtąd przez wojska amerykańskie, Iran uderza na Irak. Zadaniem gracza jest powstrzymanie ofensywy irańskiej i wyparcie wojsk agresora z Iraku. Bośnia to wydarzenia po porozumieniu z Dayton. Amerykańskie siły zbrojne stacjonują tam, aby pilnować pokoju i po raz kolejny okazuje się, że go nie będzie. Jako że przeciwnik ma doskonały sprzęt i jest dobrze wyszkolony, prezydent USA wysyła brygadę pancerną na pomoc. Natomiast do Ukrainy wkraczają wojska rosyjskie próbujące odzyskać władzę nad państwami, które kiedyś były częścią ZSRR. Ponieważ Ukraina jest sojusznikiem USA, znowu nasz prezydent ekspediuje wojska interwencyjne.

Tak to pokrótce wygląda jeśli chodzi o wybór pola walki. Oprócz tego każdą kampanię można toczyć w kilku wariantach (np. w Iraku w dwóch). Oprócz tego już w czasie działań wojennych wydarzenia rozwijają się dynamicznie, w zależności od naszych sukcesów lub porażek. Jeśli w trakcie

Po lewej w głębi: Oops... środek zadymy.

Przyszedł w końcu czas na ocenę wyglądu samej symulacji. Jak już powiedziałem, gra posiada bardzo dużo opcji dotyczących grafiki, wystarczy więc teraz wspomnieć, że z włączonymi wszystkimi detalami wygląda świetnie, a nawet jeśli część z nich wyłączymy, oprawa wizualna jest wciąż bardzo atrakcyjna. Obiekty, czyli pojazdy, są zrobione z wielką dokładnością. Autorzy starali się odwzorować prawdziwy wygląd czołgów i innych maszyn. Gorzej jest z terenem, bo pomimo, że jest on pofałdowany, to w grze tego nie zobaczymy. A szkoda, bo gdyby to dopracować, z pewnością na przykład łatwiej ustawiałoby się czołg w dogodnej pozycji. Do tego dochodzi jeszcze monotonność - brak jakichkolwiek urozmaiceń "terenowych". Ale to jest symulator, a nie wycieczka. I zapewne z tego też powodu jedynymi dźwiękami, które usłyszymy grając w Abramsa będą odgłosy wystrzałów, basowy pomruk silnika i ewentualnie teksty wypowiadane przez załogi jednostek biorących udział w walce.

M1A2 Abrams na pewno nie jest pozycją, która spodoba się każdemu. Tu trzeba gracza, który doceni wszystkie niuanse rasowego symulatora czołgu. Aczkolwiek chyba każdy mógłby sobie trochę pograć, ot chociażby po to, żeby postrzelać z działa do czołgów czy piechoty. Przy okazji można się też sporo dowiedzieć na temat współczesnego sprzętu bojowego i taktyki walki pancernej, ale to już jako dodatek do samej gry, która mi się bardzo spodobała.

YASIU

Producent:
I-Magic Games
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486/66, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

Po lewej w głębi: Nie straszna nam noc ni burza...

Westwood kontratakuje!

Właściwie tytuł jest mylący - trudno mówić o kontrataku, gdy stale trwa wielka ofensywa Westwood. Spece od marketingu z tej firmy stają na głowach by zmusić graczy do wysupłania z kieszeni ostatnich zaskórniaków. Stąd odgrzewa się stare hity... i uaktualnia oraz uatrakcyjnia nowości. Parę miesięcy temu Red Alert, parę tygodni temu - Command & Conquer Gold, a dziś... kolejny sporej miary hit. Westwood Counterstrike, czyli oficjalny data-disk z dodatkowymi kampaniami do Red Alert. Woow! Ciekawe co jeszcze westwoodowcy wymyślą w następnym miesiącu? Ale nie oznacza to, że mam jakąś pretensję do tej firmy, przeciwnie - cieszę się, że nie spoczęli na laurach, że trzymają rękę na pulsie wydarzeń...

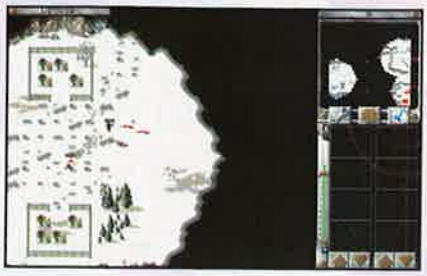
W charakterystycznym czerwonym pudełku znalazłem (nie licząc kartki zapisanej alfabetem Morse'a, ton dokumentacji itp.) kompakt (dziwne, nie ;-)), a na nim:

* 16 nowych misji "solowych" po 8 dla Aliantów i Rosjan; są tam zarówno misje typowo "bitewne" (bez możliwości rozbudowywania bazy), jak i takie, gdzie zaczynamy od podstaw
* 100 nowych misji w trybie multi-player

Naturalnie wszelkie nowe misje możemy wgrywać sobie w absolutnie dowolnej kolejności (po zainstalowaniu pojawia się w głównym katalogu okno NEW MISSION, gdzie zgrupowano nowe zadania).

* nowe jednostki (woow x2, to jest to!!!) - a wśród nich: Tesla Tank (czołg rażący piorunami!), uzbrojone ciężarówki (Ore Trucks) samodzielnie broniące się przed atakiem wroga, elitarni rosyjscy żołnierze, znacznie groźniejsze rosyjskie psy bojowe oraz alianckie super-odrzutowce
* nowe technologie związane z bronią nuklearną
* 3 poziomy trudności dla każdej nowej misji
* 9 dodatkowych ścieżek z muzyką (hmm, raczej takie sobie)
* tajne misje!!! (Giant Ants Missions) wraz z kluczem (to właśnie ta wspomniana kartka) do ich uruchomienia - ale perfidia!
* zestaw desktopów do Red Alert (stanowczo dużo lepszych od tych z C&C Gold)
* i jeszcze kilka dodatkowych (ukrytych) tracków z muzyką
* najaktualniejsze wersje westwoodowskiego "chata".

Uff, to byłoby chyba z grubsza wszystko. Moim zdaniem najcenniejszym dodatkiem są niewątpliwie nowe typy uzbrojenia (gdyby tak jeszcze jakieś dodatkowe budowle... marzenia...). Najbardziej przypadł mi do gustu Tesla Tank - kilka takich czołgów to prawdziwa potęga (choć helikoptery naturalnie tłuką je jak chcą - pamiętajcie o zapewnieniu im osłony przeciwlotniczej).



Ogólnie Counterstrike to udana inicjatywa, choć szkoda, że jest tylko 16 misji dla solowych graczy. Nie każdy ma dostęp do sieci czy Internetu, a na tle 100 misji w trybie multiplayer ta liczba (16) nie robi zbyt imponującego wrażenia. Lecz nie narzekajmy! Nowe misje, nowe bronie, stara (i spora) radość z gry...
A jako podsumowanie słynny tekst wąsatego Uncle Joe: "jeśli ginie jeden człowiek, to jest to tragedia; gdy giną miliony, to jest to już tylko statystyka".

Mac Abra

Ps. Angielski tytuł to Counterstrike, ale po francusku to już Missions Taiga. Francuzi zawsze muszą być oryginalni...

Ps 2. Mały tips: w głównym menu (New Missions, Load Game, itp.), trzymając wciśnięty lewy Shift, kliknij na głośnik w lewym górnym rogu ekranu. Efekt: misje specjalne!

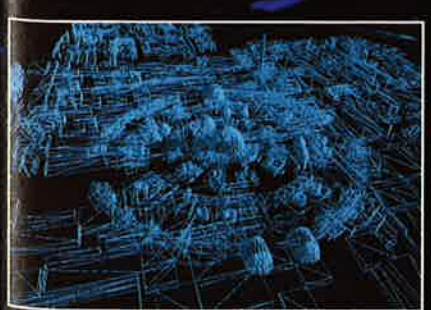
Producent:
Westwood
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

7/10 **Cena: ✆**

Galaktyczne imperium

O nowym RTS-ie, produkcie wypuszczonym "na dniach" przez GT Interactive, było głośno od dawna. Postanowiliśmy więc zakręcić się bliżej koło "kuchni" tej gry, aby wyciągnąć jakieś smakowite kąski, dotyczące tego nowego pretendenta na hit roku, specjalnie dla naszych czytelników. Pewien redakcyjny koleś wyposażył się pewnego dnia w plecak, wsiadł do pociągu i pomknął na południe Europy, prosto do Budapesztu - siedziby firmy Digital Reality, która pracowała nad Imperium Galactica. Oto relacja Scorpika ze spotkania z szefem projektu, Gaborem Feherem, oraz opis jego emocji po przetestowaniu finalną wersją gry.

RTS to aktualnie najbardziej popularna dziedzina gier. Po wielkim sukcesie Warcrafta pokazały się całe pęczki klonów, począwszy od C&C poprzez War Wind, Red Alert, na najświeższym KKND skończywszy. Wielu ludzi uważa jednak, że te gry w rzeczywistości niewiele mają wspólnego z prawdziwą strategią (niektórzy posuwają się jeszcze dalej, nazywając je co najwyżej grami taktycznymi). No i po części mają rację... bo jak bawić się w prawdziwego stratega, planującego szczegółowo wszystkie swoje ruchy, przewidującego kolejne posunięcia przeciwnika, gdy szybka akcja gry niejednokrotnie pozwala zaledwie na wydanie pojedynczej jednostce komendy 'zarąb go na śmierć'? Schemat rozgrywki uniemożliwia umieszczenie tak ważnych dla prawdziwego stratega elementów, jakimi niewątpliwie są dyplomacja czy handel. Gdy jednak zabierzemy się za gry



Po lewej: Patrząc na takie mrowie statków aż czuje się potężny rozmach kosmicznej wojny.

spełniające powyższe wymogi, często okazuje się, że brakuje w nich dynamiki, akcja jest straszliwie rozwlekła, a zasady nazbyt skomplikowane. Do tej pory nie było produkcji, która by usatysfakcjonowała jednocześnie wielbicieli Warcrafta i tych lubiących bardziej dogłębne potraktowanie tematu. Jednak tę lukę znakomicie zdaje się wypełniać "Imperium Galactica". Przyjrzyjmy się więc dokładnie tej pozycji, co też takiego niezwykłego stworzył siedmioosobowy zespół firmy Digital Reality (Pamiętacie Reunion? - to też ich dzieło), po dwóch latach wytężonych prac?

W klimat rozgrywki wprowadza nas ponad 10 minutowe (!!!) renderowane intro. Dowiadujemy się z niego, że Ziemia już dawno temu uległa przeludnieniu i ekspansja w stronę gwiazd stała się nie tylko marzeniem, ale i koniecznością. Wytężone prace naukowców umożliwiły w końcu podróże międzygalaktyczne na szeroką skalę. Pierwsze statki kosmiczne, wypełnione "pionierami", rozpierzchły się we wszystkie strony Wszechświata. Niektórym udało się odkryć planety zdatne do zaludnienia, innym napotkać obce cywilizacje przychylnie patrzące na gatunek ludzki. Niestety, natrafiono też na obcych, którzy pojawienie się człowieka potraktowali jako jawną agresję. Wybuchł więc konflikt, który przerodził się w wielowiekową wojnę. Jest rok 3427. Gracz, wcielając się w postać porucznika Dante, obejmuje pieczę nad trzema skolonizowanymi już planetami: Achilles, San Sterling i Naxos. Dante podporządkowany jest federacji ("Imperium Galaktyczne"), odpowiedzialnej za bezpieczeństwo kolonizatorów.

Grę rozpoczynamy stojąc na mostku kapitańskim statku flagowego floty chroniącej zasiedlone planety. Stamtąd właśnie kierujemy całą rozgrywką. Przełączając odpowiednie opcje, przejmujemy kontrolę nad rozwojem kolonii bądź też floty. Naszym zadaniem jest oczywiście niedopuszczenie do utraty jakiejkolwiek z planet, mało tego - mamy przejąć kolejne, sąsiadujące systemy i musimy doprowadzić do jak najlepszego udrożnienia szlaku handlowego między nimi. Już od samego początku mamy ręce

pełne roboty. Kolonia na Achillesie jest doszczętnie zniszczona i należy jak najszybciej zastopować masowe zgony ludności; handlarze latający między San Sterling a Naxosem co chwila wzywają pomocy, atakowani przez piratów; nasi przełożeni też coś od nas chcą: a to musimy chronić konwój federacji, a to wizyta jakiegoś generała (przez co musimy wzmocnić czujność na wizytowanej planecie). Już od początku gry wskakujemy na bardzo wysokie obroty (w przeciwnym wypadku na naszym commie pokaże się informacja "jesteś zwolniony!!!"). Jeżeli gracz ma problemy z połapaniem się w skomplikowanej sytuacji, wystarczy że z mostka kapitańskiego przeniesie się do prywatnej kajuty. Tam stoi terminal, w którym znajdują się podpowiedzi: w jaki sposób walczyć w kosmosie, jak wojować na powierzchni planety, rozbudowywać kolonię, pertraktować z sąsiednimi cywilizacjami etc. Jak widać, autorzy gry podają wszystko na ciepłym talerzu, zwalniając użytkownika z czytania wielostronicowej instrukcji. Dodatkowo nasz terminal dysponuje informacjami dotyczącymi ras zajmujących sąsiadujące z naszym rewirem planety. Dowiemy się, że dwie z nich to ludzie (potomkowie tych, którzy wieki temu wyruszyli z Ziemi w poszukiwaniu drugiej niebieskiej planety, a znalazłszy ją, stworzyli własną kulturę), nie ma z nimi problemów, gdyż są nam przychylni i bardzo otwarci na wymianę towarową. Kolejni sąsiedzi mają jednak zupełnie odmienny charakter. Garthogowie to wroga rasa, raczej cyborgi niż biologiczna forma życia. Spotkanie ich na naszym terenie nie wróży niczego dobrego.

Wróćmy jednak do samej rozgrywki. Zegar pokładowy wskazuje 13 października 3427 roku, godz. 10:00. To sam początek akcji. Od tej chwili każda rzeczywista sekunda spędzona przy komputerze to 10 minut gry (oczywiście istnieje możliwość przyśpieszenia zegarów). Jakie to ma konsekwencje? Gdy jesteśmy w trybie sterowania kolonią, zauważymy zmianę pory dnia (zmierzcha się, następnie zapalają się światła w budowlach), zmieniają się pory roku (w zimie wszystkie nasze budowle toną w śniegu). Wszystkie konsekwencje naszych decyzji (np. zmiana wielkości podatku) objawiają się z nastaniem nowego dnia (hmmm.... minutę przed północą możemy zmienić podatek z bardzo niskiego na wściekle wielki, z czego koloniści nie będą zadowoleni, wywołując niechybnie zamieszki). Wszyscy proszący o pomoc naszą flotę (np. handlarze, gubernatorzy czy też piraci - też się zdarza) nie czekają na nią w nieskończoność (jak to w wielu gierkach bywa). Nie zawsze gracz jest w stanie dolecieć na czas w określone miejsce. Jeśli jednak to mu się uda, zawsze może zyskać wdzięczność

wołających o pomoc (mówiąc "wdzięczność" mam na myśli kasę, nowe technologie, bądź też wsparciem w sytuacjach krytycznych).

Wróćmy jednak do samego zarządzania kolonią. Wizualizacja jest analogiczna do SIM CITY (widok z lotu ptaka). Do dyspozycji mamy ponad 30 ładnie wykonanych, animowanych budowli: kilka rodzajów elektrowni, budynki mieszkalne o różnej kubaturze, fabryki pożywienia i wody, miejsca wypoczynkowe, takie jak bar, stadion, park, kościół (przy okazji, kościół jest tańszy w budowie od baru), poza tym bank, straż pożarną i policję, a także całą gamę budowli związanych z wynalazkami, no i przede wszystkim z militariami. Obsługa jest stosunkowo prosta - wręcz intuicyjna. Najwięcej do roboty mamy przy ustalaniu podatków (tak, aby nie wkurzyć kolonistów), przy rozdzielaniu finansów (aby starczyło na wojsko i cywili), no i przy samej produkcji militarnej i działaniach handlowych. Reszta to pestka (większość dzieje się automatycznie).

Dość ciekawie wygląda bitwa na powierzchni planety (tu jest na co popatrzeć i wszyscy zwolennicy C&C powinni być zadowoleni). A propos bitew - przejdźmy do opcji zarządzania flotą. Rozgrywkę rozpoczynamy zaledwie jedną grupą składającą się z krążownika i trzech myśliwców. Z biegiem czasu, gdy już naprodukujemy więcej statków, możemy tworzyć kolejne floty, mieszać je ze sobą, łączyć i rozdzielać, a także wymieniać poszczególne statki w ich obrębie. Możemy też nakazać pojedynczym jednostkom orbitować wokół konkretnej planety, zabezpieczając się w ten sposób przed niespodziewanymi atakami. Każda flota może być przypisana dowolnemu statkowi handlowemu jako konwój, można jej też rozkazać pilnowanie danego terenu i atakowanie wszystkiego, co wrogie. Same bitwy przedstawione są dość schematycznie. Pojazdy walczą w przestrzeni 2D, są małe, a towarzyszące starciu wybuchy nie wywierają odpowiedniego wrażenia. Ciekawostką jest jednak to, że podczas bitwy gracz może rozmawiać z przeciwnikiem (wybierając z listy dialogowej odpowiedni tekst). Czasami poskutkuje to wycofaniem się niejednokrotnie silniejszego

Po prawej: Zwróćie uwagę na dość niestandardową grafikę. Autorzy wyraźnie chcieli aby miasta nie tylko wyglądały obco - ale i pięknie.

pełne roboty. Kolonia na Achillesie jest doszczętnie zniszczona i należy jak najszybciej zastopować masowe zgony ludności; handlarze latający między San Sterling a Naxosem co chwila wzywają pomocy, atakowani przez piratów; nasi przełożeni też coś od nas chcą: a to musimy chronić konwój federacji, a to wizyta jakiegoś generała (przez co musimy wzmocnić czujność na wizytowanej planecie). Już od początku gry wskakujemy na bardzo wysokie obroty (w przeciwnym wypadku na naszym commie pokaże się informacja "jesteś zwolniony!!!"). Jeżeli gracz ma problemy z polapaniem się w skomplikowanej sytuacji, wystarczy że z mostka kapitańskiego przeniesie się do prywatnej kajuty. Tam stoi terminal, w którym znajdują się podpowiedzi: w jaki sposób walczyć w kosmosie, jak wojować na powierzchni planety, rozbudowywać kolonię, pertraktować z sąsiednimi cywilizacjami etc. Jak widać, autorzy gry podają wszystko na ciepłym talerzu, zwalniając użytkownika z czytania wielostronicowej instrukcji. Dodatkowo nasz terminal dysponuje informacjami dotyczącymi ras zajmujących sąsiadujące z naszym rewirem planety. Dowiemy się, że dwie z nich to ludzie (potomkowie tych, którzy wieki temu wyruszyli z Ziemi w poszukiwaniu drugiej niebieskiej planety, a znalazłszy ją, stworzyli własną kulturę), nie ma z nimi problemów, gdyż są nam przychylni i bardzo otwarci na wymianę towarową. Kolejni sąsiedzi mają jednak zupełnie odmienny charakter. Garthogowie to wroga rasa, raczej cyborgi niż biologiczna forma życia. Spotkanie ich na naszym terenie nie wróży niczego dobrego.

Wróćmy jednak do samej rozgrywki. Zegar pokładowy wskazuje 13 października 3427 roku, godz. 10:00. To sam początek akcji. Od tej chwili każda rzeczywista sekunda spędzona przy komputerze to 10 minut gry (oczywiście istnieje możliwość przyśpieszenia zegarów). Jakie to ma konsekwencje? Gdy jesteśmy w trybie sterowania kolonią, zauważymy zmianę pory dnia (zmierzcha się, następnie zapalają się światła w budowlach), zmieniają się pory roku (w zimie wszystkie nasze budowle toną w śniegu). Wszystkie konsekwencje naszych decyzji (np. zmiana wielkości podatku) objawiają się z nastaniem nowego dnia (hmmm.... minutę przed północą możemy zmienić podatek z bardzo niskiego na wściekle wielki, z czego koloniści nie będą zadowoleni, wywołując niechybnie zamieszki). Wszyscy proszący o pomoc naszą flotę (np. handlarze, gubernatorzy czy też piraci - też się zdarza) nie czekają na nią w nieskończoność (jak to w wielu gierkach bywa). Nie zawsze gracz jest w stanie dolecieć na czas w określone miejsce. Jeśli jednak to mu się uda, zawsze może zyskać wdzięczność

wołających o pomoc (mówiąc "wdzięczność" mam na myśli kasę, nowe technologie, bądź też wsparciem w sytuacjach krytycznych).

Wróćmy jednak do samego zarządzania kolonią. Wizualizacja jest analogiczna do SIM CITY (widok z lotu ptaka). Do dyspozycji mamy ponad 30 ładnie wykonanych, animowanych budowli: kilka rodzajów elektrowni, budynki mieszkalne o różnej kubaturze, fabryki pożywienia i wody, miejsca wypoczynkowe, takie jak bar, stadion, park, kościół (przy okazji, kościół jest tańszy w budowie od baru), poza tym bank, straż pożarną i policję, a także całą gamę budowli związanych z wynalazkami, no i przede wszystkim z militariami. Obsługa jest stosunkowo prosta - wręcz intuicyjna. Najwięcej do roboty mamy przy ustalaniu podatków (tak, aby nie wkurzyć kolonistów), przy rozdzielaniu finansów (aby starczyło na wojsko i cywili), no i przy samej produkcji militarnej i działaniach handlowych. Reszta to pestka (większość dzieje się automatycznie).

Dość ciekawie wygląda bitwa na powierzchni planety (tu jest na co popatrzeć i wszyscy zwolennicy C&C powinni być zadowoleni). A propos bitew - przejdźmy do opcji zarządzania flotą. Rozgrywkę rozpoczynamy zaledwie jedną grupą składającą się z krążownika i trzech myśliwców. Z biegiem czasu, gdy już naprodukujemy więcej statków, możemy tworzyć kolejne floty, mieszać je ze sobą, łączyć i rozdzielać, a także wymieniać poszczególne statki w ich obrębie. Możemy też nakazać pojedynczym jednostkom orbitować wokół konkretnej planety, zabezpieczając się w ten sposób przed niespodziewanymi atakami. Każda flota może być przypisana dowolnemu statkowi handlowemu jako konwój, można jej też rozkazać pilnowanie danego terenu i atakowanie wszystkiego, co wrogie. Same bitwy przedstawione są dość schematycznie. Pojazdy walczą w przestrzeni 2D, są małe, a towarzyszące starciu wybuchy nie wywierają odpowiedniego wrażenia. Ciekawostką jest jednak to, że podczas bitwy gracz może rozmawiać z przeciwnikiem (wybierając z listy dialogowej odpowiedni tekst). Czasami poskutkuje to wycofaniem się niejednokrotnie silniejszego

Po prawej: Zwróćie uwagę na dość niestandardową grafikę. Autorzy wyraźnie chcieli aby miasta nie tylko wyglądały obco - ale i pięknie.

przeciwnika. Dodatkowym "bajerem" jest możliwość włączenia, w bocznym okienku, renderowanego filmu przedstawiającego sceny bitewne (które niekoniecznie odzwierciedlają to, co aktualnie dzieje się na ekranie).

Jednak nie tylko dzięki walce gracz osiągnie zwycięstwo. Imperium Galactica zmusza w pewnym momencie do przerzucenia się z bezmyślnego produkowania oddziałów na bardziej wyszukane środki. Wobec przeciwnika przewyższającego nas wielokrotnie potencjałem należy zastosować coś bardziej wymyślnego, czyli dyplomację.

Panowie z Digital Reality wprowadzili sporo możliwych misji dyplomatycznych: zawieranie różnorakich paktów pokojowych, przymierzy, partnerstwa w działaniach handlowych etc. Gabor Feher zapewnił mnie, że jest tego naprawdę dużo i gracz z pewnością nie będzie się nudził.

Podsumowując: gra jest warta uwagi. Bardzo duża ilość renderowanych wstawek czyni ją ciekawą dla oka. Towarzysząca zabawie muzyka symfoniczna dopełnia klimatu kosmicznej krucjaty. Gdybym miał porównać Imperium Galactica do innych strategii, w które ostatnio pogrywałem, to warto by wspomnieć o Fragile Allegiance. Znaczącą różnicą jest to, że produkt Gremlina nie posiadał tak wyważonego tempa (przez większą część rozgrywki gracz mozolnie rozbudowywał własną infrastrukturę, po czym dochodził do momentu, gdzie nie było już czasu na wydanie wszystkich niezbędnych komend, tak szybko akcja się zagęszczała). Imperium jest bardziej dynamiczne... od początku trzeba zasuwać, przy czym zadania podsuwane przez komputer za każdym razem są inne. Na pokonanie wszystkich trudności i osiągnięcie zwycięstwa gracz będzie potrzebował co najmniej 50 godzin (!!!), przy czym mowa tu o prawdziwym wyjadaczu strategicznego chleba. Dobrym pomysłem jest wpleciony w rozgrywkę wątek... rodzinny. Co pewien czas porucznik Dante otrzymuje przekaz wideo z Ziemi od swej żony i syna. Uprzyjemnia to przebieg akcji, gdyż oprócz wydzierających się wiecznie zwierzchników z federacji, grożących Ci zwolnieniem, oprócz obcych, którzy zieją nienawiścią i chcą Cię szybko ukatrupić, pojawia się bratnia osoba przesyłająca słowa otuchy - twierdzi, że kocha i tęskni (jak na prawdziwej wojnie).

Brakuje jednak dwóch ważnych elementów, które spotykamy w każdej grze strategicznej. Przede wszystkim nie przewidziano możliwości rozgrywki w systemie multiplayer. Zapytany o to Gabor stwierdził: "Według nas nie da się stworzyć czegoś, co będzie doskonale zarówno w grze w pojedynkę, jak i przy większej ilości osób. Gry dające taki wybór z reguły mają niedopracowaną jedną z tych opcji. Rozpoczynając pracę nad Imperium Galactica, wybraliśmy właśnie grę w pojedynkę. Dało nam to możliwość wprowadzenia wielu elementów, które nie sprawdziłyby się przy większej ilości graczy. Stworzyliśmy przez to wartką akcję, dobrą, rozrastającą się z biegiem czasu fabułę, której gracz nie tylko się przypatruje, ale czynnie bierze w niej udział". Druga sprawa to brak jakichkolwiek misji treningowych, czy też kampanii. W pewnym stopniu rozumiem to, zwłaszcza w świetle powyższej wypowiedzi, jednak - czy nie warto by było dać możliwość potrenowania (na spokojnie), w celu prześledzenia i zrozumienia wszystkich parametrów zawiadujących rozgrywką? Mam nadzieję, że nie zniechęci to jednak wszystkich potencjalnych nabywców. Patrząc na sukces, jaki odniósł Reunion (do tej pory sprzedano w Europie ok. 70.000 egzemplarzy), należy wierzyć w umiejętności tej małej węgierskiej firmy. Dla samego klimatu warto dłużej przyjrzeć się gierce i przekonać na własnej skórze, co też takiego ma w sobie gra, co wyklucza tryb multiplayer.

Po lewej w głębi: Patrząc na takie mrowie statków aż czuje się potężny rozmach kosmicznej wojny.

Słów kilka od autorów

Zrobiliśmy to! Nasz produkt to RTS obudowany w sensowną, ciągłą fabułę, uzupełniony o elementy gier strategicznych, których istnienie możliwe było dotychczas tylko dzięki turowemu systemowi rozgrywki.

SCORPIK

Producent: DIGITAL REALITY/GT INTERACTIVE
Dystrybutor: GT Ineractive
tel. (0044) 2583791
Minimalna konfiguracja: 486DX/100, 8 MB RAM,DOS, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna: Soundblaster 8, 16, AWE32

7/10 **Cena:** ✆

3 x Siedem

Demo na CD

Po prawej w głębi:
O! Patrz! Sardynka!
Ale ma zębiska.

Oto zestaw trzech gier, skleconych przez chłopaków z 7th Level. Jeśli lubisz się śmiać, nie masz nic przeciwko mordobiciom i prostym zręcznościówkom, to z pewnością będziesz się dobrze bawił. W Battle Beast poznasz smak zwycięstwa i gumowych śledzi, w grze Arcade America poznasz wiele dziwnych postaci i stracisz dom w wielkiej eksplozji, natomiast w ostatniej poodbijasz sobie piłeczkę - tak dla uspokojenia nerwów.

Po prawej w głębi:
Stefan!
Gdzie jest Stefan!
Zawołajcie Stefana!
Zgubiłem drogę
w tej plątaninie
drabinek.

ARCADE AMERICA

Panowie, sprawa jest niezwykle poważna - Joey i jego Potwory muszą zdążyć na koncert do Woodstock. Sytuacja jest o tyle skomplikowana, że chodzi tu o ich koncert! Niestety Joey to straszny śpioch i nie tak łatwo go obudzić. Jego potwory natomiast nie są śpiochami, ale są za to bardzo uczynne i zdecydowały, że za wszelką cenę należy obudzić szefa... Cenę był cały stan Kalifornia.

Zabawa zaczyna się w momencie, gdy Hollywood ląduje na dnie morza, a winowajcy rozlatują się po wszystkich stanach Ameryki Północnej. Nasz bohater nie ma innego wyjścia, jak wsiąść w ocalały cudem samochód i ruszyć w pogoń za resztą zespołu. Droga wiedzie przez cały kraj, gracz wraz z bohaterem będzie miał okazję zwiedzić praktycznie wszystkie najważniejsze i najbardziej znane miejsca w USA, a trzeba przyznać, że jest ich wiele.

Na pierwszy ogień pójdzie Alcatraz, legendarne już więzienie i chociaż wiele lat temu zostało zamknięte, nadal jest zamieszkałe... przez duchy w gustownych czapeczkach. Podobnych postaci znajdziecie w tej grze o wiele więcej, ogółem jest ich 23 rodzaje i powiadam Wam, nie sposób się z nimi nudzić. Etap ten (podobnie zresztą jak pozostałe), składa się z kilkunastu niewielkich leveli, a całość jest niczym innym jak grą zręcznościową, tyle, że podaną w dosyć zabawnej formie. Wokół aż roi się od zwariowanych postaci i sytuacji, a wszystko, co dzieje się wokół bohatera, wywołuje szeroki uśmiech (czasami nawet rubaszny rechot - jak w przypadku Mac Abry) na twarzy. Śmiejemy się nawet wtedy, gdy naszego bohatera zjada rekin, a jego umęczony duch (bohatera rzecz jasna), robi nam z tego powodu niemałą awanturę. Gdy jednak zdołamy ocalić głowę i ukończymy jeden z etapów, w nagrodę obejrzymy zabawne animacje, będące jednocześnie kontynuacją tej zwariowanej fabuły. Aby natomiast dotrzeć do następnej części, trzeba będzie wsiąść do naszego auta i wyruszyć na trasę pełną drzew, jadących pod prąd pojazdów, strusi i zajączków przebiegających na drugą stronę oraz paczek z amunicją, którą należy zbierać, gdyż w momentach podbramkowych przyda się kilka ślepych strzałów. Co prawda nasz bohater posiada wielki, piwny brzuch, którym może spoliczkować przeciwnika, ale wiadomo, że nie ma to jak giwera w łapie. Następna rzecz to dźwięk, zabawne dialogi, wyśmienity dubbing (chociaż trochę nie współgrający z ruchami ust mówiącej postaci) oraz w miarę dobre efekty dźwiękowe, które tak swoją drogą, mogłyby być zabawniejsze. W każdym razie zabawa jest przednia i wszyscy zwolennicy zręcznościówek powinni w to zagrać - w końcu koncert w Woodstock to nie lada gratka. Szerokiej drogi życzy Miś Yogi.

BATTLE BEAST

Wiadomości nie są pomyślne - zmutowane żabcony opanowały miasto, kanały zapełniły się ześwirowanymi stworzeniami, które tylko pozornie są milusie i normalne, a zagracone podwórka służą od świtu do zmierzchu jako areny walk dla tego całego stukniętego towarzystwa. Ach, nie ma to jak w domu... jest impreza, no to się do niej przyłączmy! Tuptusiu w drogę!

To nie jest zwykłe mordobicie, to jest... animaniacko-napadacko-stechnicyzowana rąbanina z elementami czerwonego nosa eskimosa. Mówiąc prościej, na miejsce bitwy przybywają bardzo kolorowe, sympatyczne i kochaniutkie stworzonka, typu: żółwik i jego miseczka, myszka i jej wstążeczka, złota rybka bez rybaka, minihipopotamek - jego bratanek. Natomiast zaraz po przybyciu na miejsce (kanałami - w czym pomaga im gracz) te sympatyczne stworzonka zmieniają się w mechaniczne bestie, które następnie przystępują do bezpardonowej walki. Sama walka jest zabawna, lecz w całkiem inny sposób, niż ma to miejsce w klasycznym mordobiciu. Jeśli ktoś spodziewa się mocnych wrażeń, krwi, latających wnętrzności i ściętych głów, to niech zapomni, bo tego po prostu tutaj nie ma. W zamian za to otrzymujemy zabawne animacje z sympatycznymi stworzonkami w roli głównej i jeszcze zabawniejsze scenki, z życia zmutowanych uciekinierów, szalejących dziko na wolności. Co prawda po walce przegrana postać wygląda nieco mniej okazale niż na początku, no ale rozstrzelany, wyłupiastooki Fafik to nie to samo, co fatality w Mortal Kombat. Generalnie rzecz biorąc, jest sympatycznie (chociaż chwilami niebezpiecznie - ach te latające gumowe smoczki), lecz jeśli mam być szczery, to widziałem zabawniejsze rzeczy... ale to nie zmienia faktu, że i tak jest miło. Bardzo dobre wrażenie robi grafika, kolorowa, doskonale oddająca klimat i specyficzne poczucie humoru, jakim naładowany jest ten program. Dźwięk, z technicznego punktu widzenia, wykonany jest perfekcyjnie - muzyka, efekty specjalne, dubbing - to wszystko stoi na najwyższym poziomie, niestety odniosłem jednak wrażenie, że można to było zrobić z większą wyobraźnią. Krótko mówiąc, te wszystkie dźwięki dobiegające z głośników niedostatecznie działają na wyobraźnię, innymi słowy - nie są tak zabawne jak animacje - zabrakło tu lekkiego... szaleństwa. Ale nie mam oczywiście zamiaru twierdzić, że z tego powodu gra nie jest warta uwagi, o nie. W zalewie brutalnych "nawalanek", ten rodzaj podejścia do tematu może okazać się bardzo atrakcyjny dla tych wszystkich, którzy nie cierpią oglądać na swoich ekranach krwawych jatek, a jednocześnie lubią... poszaleć z gumowym młotkiem w ręku. Ach, czyż istnieje coś bardziej brutalnego niż spoliczkowanie przeciwnika uśmiechniętym śledziem? Z pewnością... miłej zabawy.

Po lewej:
Kto jest kurdupel!? Ja kurdupel!? Poczekaj no, niech no ja tylko znajdę moją sprężynową siekierę, zaraz pogadamy inaczej.

TAKE YOUR BEST SHOT

Na ile jeszcze sposobów można bawić się piłką? W tym temacie wymyślono już chyba niemal wszystko, a jednak wciąż znajdują się tacy, co twierdzą, że można dodać coś jeszcze. Tym razem to szalone wyzwanie (che che) podjęli twórcy ze stajni 7th Level i obdarzyli nas tworem zatytułowanym Take Your Best Shot, czyli - Osiągnij Najlepszy Wynik.

No, przynajmniej spróbuj osiągnąć, gdyż jak się okazuje, nie jest to takie proste. W przedsięwzięciu tym przeszkadza nam pewna malinowa główka, która ustawiona na środku pola gry, drażni naszą piłkę. Naszym zadaniem natomiast jest (oczywiście) odbijanie wyżej wspomnianej delikwentki i pilnowanie, aby nie umknęła nam poza pole. Zasady są proste jak kilo gwoździ (che, kto wymyślił to głupie powiedzonko!?), w grze może uczestniczyć jedna lub dwie osoby, mając pod kontrolą od jednej do czterech rakietek, reszta jest... pingpongiem (powiedzcie to bardzo szybko dwadzieścia razy), czyli - odbijamy, zbieramy punkty, przechodzimy do następnych etapów (jest ich tu 50) i nie zwracamy uwagi na mlaśnięcia (denerwujące zresztą) i okrzyki obstukiwanej główki. Wesołych świąt.

Mr Jedi

Producent:
7th Level
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (0049) 892366200
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 4 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

6,0 **Cena:** ✆

dotarł w końcu na miejsce. O zgrozo - okazało się, że tak pojazd, jak i cały dom są własnością eksterminatora! Wokół roi się od najróżniejszych pułapek, trzeba stąd wiać! I to jak najprędzej.

Naprawdę nie wiem, komu by tę grę można polecić. Czy większą przyjemność z zabawy będą mieli miłośnicy symulacji, czy też zwolennicy gier przygodowych? Zapewne uśmiejecie się, jeśli powiem, że mamy tu do czynienia pająki chcą nas pożreć, dziwne robale z trąbkami chcą nas wessać... Ponadto, od czasu do czasu, pojawiają się strzelające działka i dziwne, latające poczwary, rażące prądem.

Nasz bohater na swojej drodze spotyka również przyjazne postacie, rozmawia z nimi (w animacjach między etapami), dowiaduje się nowych szczegółów, podejmuje kolejne wyzwania. Podczas gry obraz widoczny jest z kamery umieszczonej tuż za postacią, możemy poruszać się we wszystkich kierunkach

Przygody robaczka

Robak, o dźwięcznym imieniu Banzai, to twarda sztuka. W przeszłości dokonywał czynów, którymi mógłby się z pewnością pochwalić niejeden awanturnik. Teraz, już jako osobnik w podeszłym wieku, siedzi przy świeczce i opowiada nam swoją historię. Cała afera rozpoczęła się na pewnej łące, gdzie to nasz bohater szalał sobie beztrosko i szukał nowych wrażeń. Gdy zobaczył przejeżdżający pobliską drogą samochód, nie zastanawiając się długo wyskoczył do przodu - postanowił pościgać się z rozpędzoną maszyną. Jak pomyślał, tak też zrobił - lecz jak nietrudno odgadnąć, przeliczył swoje siły. Przyciśnięty masą powietrza do przedniej części pojazdu, razem z innym, podobnym do siebie kolesiem, który przypatrywał się zmaganiom Banzaia,

z symulatorem robala, uwikłanego w wojnę z pewnym Kubą Rozpruwaczem. Gra podzielona jest na etapy, w każdym z nich mamy do wykonania w miarę różnorodne zadania. Na przykład: w części pierwszej, czyli w garażu, musimy zdobyć pięć kawałków pożywienia (każde z nich to jedno życie), a przy okazji uczymy się latać. Następnie opuszczamy pomieszczenie kratką wentylacyjną (etap drugi) i w plątaninie korytarzy szukamy wejścia do innej części mieszkania. Gdy docieramy na miejsce, rozpoczyna się etap trzeci, i tak dalej, i tak dalej. Ogólnie muszę przyznać, że zabawa jest niezła. Połączenie trójwymiarowej symulacji lotu robalem z grą przygodową dało całkiem miły efekt. Emocje w tej grze potrafią być nie mniejsze, niż podczas szaleństw z takim Comanchem, czy pogrążenia się w tajemniczy świat którejś z przygodówek Sierry. Wokół czai się pełno wrogów,

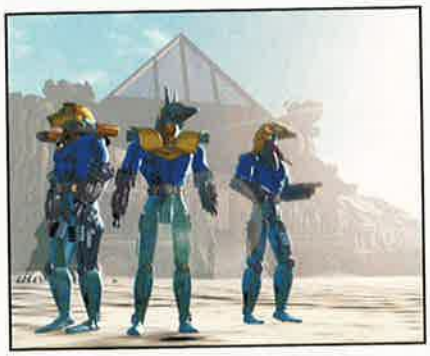
i praktycznie wlecieć w każdy zakamarek pomieszczenia, w którym się znajdujemy. Wszystko wykonane jest w pełnym trójwymiarze, dotyczy to zarówno otoczenia, jak i postaci. Cóż można dodać, pomysł jest dosyć oryginalny, a autorzy całkiem dobrze wywiązali się z zadania. Zabawa naprawdę wciąga, może jest zbyt krótka, ale za to czadowa - polecam. Siemanko robaczki.

MR JEDI

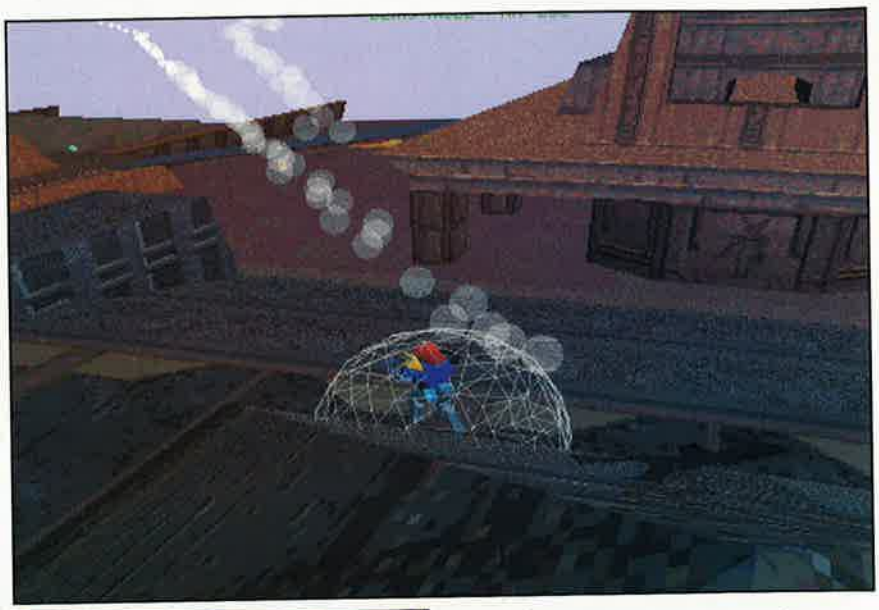
Producent:
Grolier Interactive Inc.
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

Anubisem go...



Dawno, dawno temu, gdy po świecie chodziły czerwone kapturki, a rycerze byli jeszcze w modzie, żył sobie smok... Eeep... Przepraszam... Właśnie oglądałem dobranockę i mi się bajki pomyliły. Zaraz stuknę głową o ścianę i "się naprawi". BDOOM!



Po lewej:
Bolesław Prus, "Faraon", rozdział MXCVII "Rakietą drania!"

Oj, już lepiej. A więc dawno, dawno temu, gdy Egipt był u szczytu chwały, jego bogowie posiadali wielką moc. Ale wiadomo jak to jest z wielkimi szefami - w zgodzie żyć nie mogą. Tak więc wynikł konflikt pomiędzy dwoma najbardziej potężnymi - Ra i Ozyrysem. Panowie ci stwierdzili, że sami sobie rąk brudzić nie będą, wojny między ludźmi są nudne i nieprzewidywalne, a popuścić też nie można. Po długim, długim myśleniu wpadli na pomysł, aby stworzyć istoty, które - kontrolowane myślą - będą walczyć w ich imieniu. Pozostała jeszcze banalna kwestia miejsca walki. Jak Wam zapewne wiadomo, Drodzy Czytelnicy, Starożytni Egipcjanie byli niczego sobie budowlańcami i kilka ładnych miast sklecili. I to właśnie największe z nich bogowie wybrali sobie jako areny starcia. Stwierdzili, że siedem z nich jest na tyle dużych, aby można się tam pojedynkować, po czym szybko ustalili jako takie reguły i ruszyli do boju. Co do zasad, to są one na tyle proste, że nie powinny sprawiać problemów. Trzeba po prostu albo wykończyć wszystkie reinkarnacje istoty, którą wysłał przeciwnik, albo zbudować kilka wież produkujących energię. No cóż, wydaje się to proste, ale w praktyce...

Przed rozpoczęciem każdej walki trzeba wybrać arenę, na której będzie się toczył pojedynek, a także kolejne reinkarnacje naszej machiny bojowej (nazwanej przez autorów robotem!!!). O ile to pierwsze ma niezbyt duże znaczenie (ot, różny rozkład ścian), to wybor reinkarnacji jest bardzo ważny. Każdy z trzech rodzajów robotów różni się parametrami, a także tym, jakiego sprzętu może używać. Dobrym pomysłem jest przeczytanie manuala przed wybraniem robotów - dowiemy się tam, co każdy z nich potrafi. Jeszcze jedną rzeczą, jaką możemy wybrać, jest opcja gry sieciowej - tak naprawdę dobra zabawa zaczyna się dopiero wtedy, gdy ją włączymy.

Ale przejdźmy już do samej gry. Po pierwsze rzuca się w oczy trójwymiarowy engine, działający całkiem sprawnie jak na wysoką rozdzielczość. Wprawdzie to, co widzimy oczyma robota nie zajmuje dużo miejsca na ekranie, ale... wystarczy. Grafika jest całkiem ładna, tekstury dobrze dobrane. Dość interesująco wyglądają przezroczyste obiekty trójwymiarowe, np. windy czy drzwi. Poza tym są też rozmaite bajery, takie jak odpryski od ścian, gdy do nich strzelimy itp. Reszta ekranu pozostaje niestety statyczna. Po prawej stronie widzimy statystyki aktualnej rozgrywki, widok naszego robota z podziałem na części ciała i z zaznaczonymi uszkodzeniami. Dolna część ekranu została zajęta przez okno z komunikatami i rozkazami, no, może nie tyle rozkazami, co zamówieniami. Niestety nie da się zamówić pizzy czy piwa, ale za to wszelaką broń i inne takie. Paczkę z wybranym sprzętem dostarczy nam na arenę firma kurierska, swoim latającym statkiem transportowym (czyli u Egipcjan nie było UFO, tylko statki dostawcze ;)). Oczywiście naszym wesołym podrygiwaniom na arenie towarzyszy dźwięk. Oprócz odgłosów wystrzeliwanych kul energii i ich trafień w ściany, mamy okazję posłuchać niesamowitej muzyki. Jest ona maksymalnie "psychiczna" i bardzo atmosferyczna. Dźwięki, które czasami wydają się być odgrywane losowo, tworzą jednak jakąś sensowną całość, która bardzo pasuje do gry.

Jednak pomimo tego, że Scarab ma dobrą grafikę i dźwięk, nie jest rewelacją. Dlaczego? Dlatego, że zabawa z komputerem się dość szybko nudzi. Poza tym ilość klawiszy służących do sterowania jest bardzo duża. Dlatego zresztą autorzy proponują używania joysticka i rąk, których przydaje się co najmniej trzy... No może trochę przesadzam, ale człowiek nieobyty z klawiaturą może mieć problemy. Ponadto gra nabiera barw dopiero po włączeniu trybu multiplayer, bo nie ma to jak żywy przeciwnik. A znowu niestety nie każdy ma sieć w domu... No cóż... Decyzję, czy grać, czy nie grać, pozostawiam Tobie, czytelniku i proponuję odpalić wersji demo, jeśli nie jesteś do końca zdecydowany.

YASIU

Producent:
Electronics Arts
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, direct X
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

Plastelinki!!!

DEMO NA CD-ROM

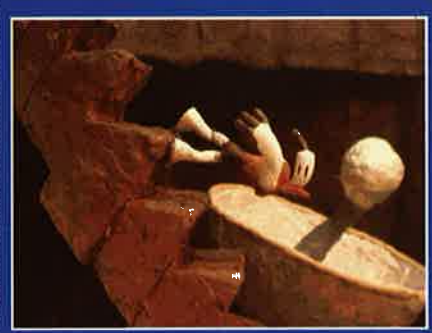
Dawno się już tak zdrowo nie ubawiłem, grając w gry przygodowe, jak podczas wspaniałej, prześmiesznej gry Neverhood. Dosłownie przepona bolała mnie ze śmiechu, towarzyszący moim poczynaniom Mr Jedi był wręcz siny i dławił się rechotem, a łzy płynęły mu z oczu wartką strugą. Wprawdzie nie zawsze podzielam dość odlotowe jak dla mnie poczucie humoru tego obywatela, ale tu obaj byliśmy zgodni - gra jest chora, śmiesznie chora, i kosmicznie śmieszna.

Neverhood jest - teoretycznie - grą przygodową, ale na pewno bliżej jej do Gooblins niż do np. King Quest, a prezentowany humor stawia ją obok takich produktów jak Down in the Dumps, Day of Tentacle, Discworld czy Larry Laffer. Tu dygresja: nie jest to humor specjalnie wysublimowany (co nie zmienia faktu, że ryczymy ze śmiechu z nużącą wręcz regularnością).

Po prawej: Wesołe jest życie plastelinka...

Fabuła nie odbiega od schematu "walka Dobra ze Złem" i streścić ją można w kilku słowach: twórca krainy Neverhood, Hoborg, osobnik o statusie boga, czując się samotny stworzył sobie kilku przyjaciół. Jeden z nich (Klogg) okazał się niewdzięcznym draniem i pozbawił Hoborga korony. Ty zaś, z pewną pomocą kumpla i jednocześnie przewodnika po grze, o imieniu Willie Trombone, musisz pomóc swemu władcy. To by było z grubsza o fabule (są jeszcze pewne niuanse, ale o nich dowiesz się w czasie gry).

Ale zalety Neverhood dotyczą nie tyle fabuły, co sposobu realizacji. Pierwszym i największym atutem gry jest grafika. Wspaniała niecodziennie pomyślana i zrealizowana trójwymiarowa grafika w trybie SVGA. Otóż stworzona jest ona całkowicie z... plasteliny czy może gliny. W czasie produkcji zużyto ponad 3 tony tego surowca! Tę "plastelinkowatość" widać w każdej sekundzie gry (aż kusi, by nacisnąć palcem) i daje ona niecodzienną świeżość i oryginalność spojrzenia; jakąś wręcz dziecinną radość grania. Precz ze sterylnymi renderami! Precz z ręcznie malowanymi bitmapami. Plastelina rulez! Drugim atutem jest cudowna płynność animacji ruchu tytułowego bohatera (nie tylko jego zresztą). Cała gra to 50.000 klatek animacji, a efekt jest widoczny i jak najbardziej zadowalający. Główny bohater chodzi na cudownym luzie (jak pijany zając), a mimika twarzy i jego reakcje wyglądają tak, jakbyśmy oglądali nie grę komputerową, a zrealizowany metodą zdjęć poklatkowych film animowany. Nawiasem mówiąc - czy nie przypomina on Wam czasem Earthworm Jima? Prawda, że pewne podobieństwa są widoczne - i nic dziwnego, bo w powstawaniu programu uczestniczyła spora ilość grafików odpowiedzialnych za przygody właśnie tej sympatycznej dżdżownicy. Do tego muzyka, wcale nie ustępująca klasą grafice. Zabawne tematy (głównie klasyczny dixieland i blues... wraz z chorym - na chrypkę - wokalistą) są przypisane do konkretnych lokacji i zdarzeń i cudownie budują zabawny nastrój całości, wspomagany masą typowo "kreskówkowych" efektów dźwiękowych. Aby maksymalnie uprzyjemnić grę, zredukowano panel sterujący (point'n'click) w sposób wręcz zatrważający. Ograniczamy się tylko do poruszania i klikania na leżących przedmiotach. O resztę martwi się Klaymen (bohater gry). Jeśli weźmiesz przedmiot, Klaymen schowa go (do kieszeni w brzuchu), a jeśli dotrzesz do miejsca, gdzie trzeba go użyć, on zrobi to za Ciebie. Odpada więc przeglądanie inventory i nieustanne klikanie każdą posiadaną rzeczą na wszystkim, co jest pod ręką. Wbrew pozorom nie zubaża to przyjemności zabawy, przeciwnie - wzmaga ją, bo nie tracimy bezproduktywnie czasu na kombinowanie "co z czym i na czym, i dlaczego to nie działa".



Papier, glina, drewno

Najpierw szkic... potem mozolne lepienie i modelowanie postaci... na koniec tworzenie drewnianych modeli "krajobrazów", w których rozgrywa się akcja tej gry. "Na koniec"?! Przecież to dopiero początek pracy nad Neverhood!

Mówiąc nieco bardziej serio: rodzaje gagów są skrajnie zróżnicowanych - od tych na poziomie "tortem w ryło" po wyrafinowany pure-nonsensowy angielski humor (te pierwsze zdecydowanie przeważają). Lecz niezależnie od poziomu są niezmiennie zabawne

U góry:
A tu widzicie Klaymena (głównego bohatera) i jednego z jego przeciwników. Twardy gość, choć z plasteliny!

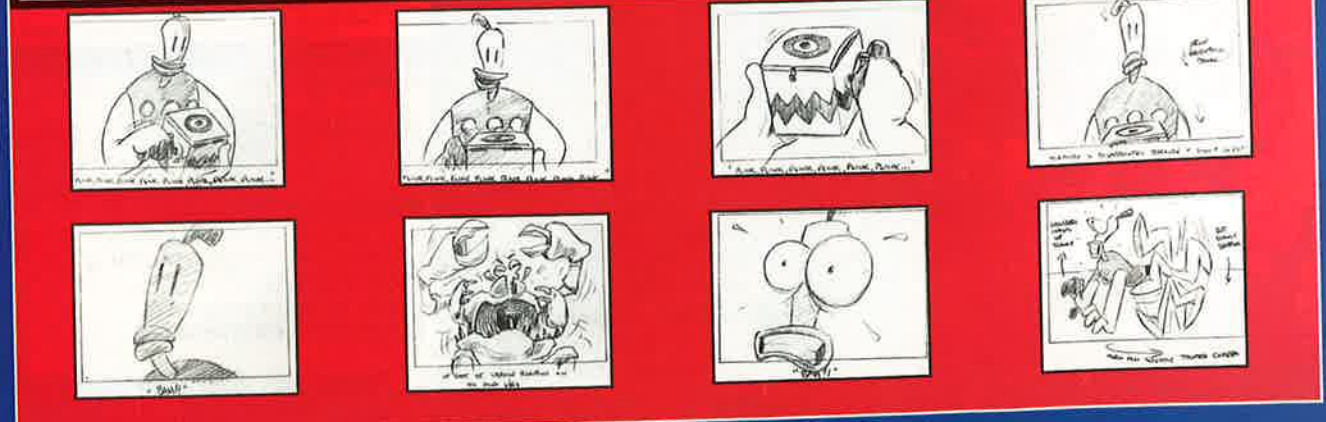
Ciekawie przedstawia się też engine gry. Akcję obserwujemy albo oczyma Klaymena, albo - jak na przygodówkę przystało - z boku. Przełączanie punktu widzenia odbywa się automatycznie, zależnie od miejsca pobytu Klaymena. We wnętrzach obserwujemy jego poczynania (znakomita jakość obrazu), w czasie wędrówek pomiędzy lokacjami patrzymy jego oczyma (tu już widać utratę jakości scen wskutek kompresji).

Na koniec zostawiłem sobie coś, co w Neverhoodzie zrobiło na mnie największe wrażenie. Poczucie humoru autorów. Ta gra to jeden wielki gag, film slapstickowy Maca Senneta, Benny Hill do kwadratu, Królik Bugs do sześcianu, Simpson do nieskończoności (uff, trochę mnie poniosło!). Były momenty, gdy dosłownie wyłem ze śmiechu, oglądając perypetie Klaymena (znakomite filmiki!) - polecam epizodzik zaraz na początku, gdy uda mu się obudzić śpiącego za ścianą potwora. Tego nie można w zadowalający sposób opisać słowami, to trzeba widzieć (przez łzy, które pociekną Wam z oczu).

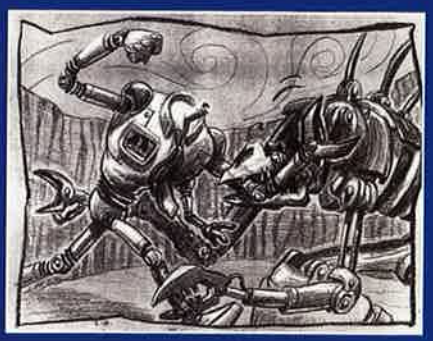
Albo animacje znudzenia (gdy przez parę minut nie wydacie Klaymenowi żadnych poleceń) - dobierane są losowo z ogromnej puli, a co jedna to lepsza. Tu mały tips: gdy natkniecie się na wielki muchomor, spróbujcie zjeść jedną z jego kropek. Potem drugą... A teraz trzecią. To, co będzie się dziać po trzeciej doprowadzi jednych z Was do konwulsji ze śmiechu, innych zaś zniesmaczy. Powiem tyle, że Klaymen wygra "w cuglach" każde "bek-compo" na dowolnym party, deklasując wszystkich konkurentów razem wziętych. Ale tego trzeba samemu doświadczyć.

Pora na wady: niektóre lokacje są w sztuczny sposób komplikowane - np. lokacja, gdzie musimy dotrzeć do przycisku, jeżdżąc po spirali czymś w rodzaju sanek. Aby to zrobić, trzeba kilkanaście razy kliknąć myszą, podczas gdy wystarczyłoby jedno - ale wtedy zajęłoby to nam 5 sekund, a tak zmitrężymy dobrych kilka minut. Albo sala, na której wyryto kronikę Neverhood - musimy przejść (by znaleźć przedmiot)

5 trudnych sekund z życia Klaymena



dobrych 20 lokacji (!), w których nie robimy NIC prócz czytania znalezionej kroniki (ciekawe, kto doczytał ją do końca? ja spasowałem przy bodaj 10 ekranie). Dogrywanie scen też swoje trwa, nawet przy CDx8. Ponadto poziom



zagadek (około 60) jest dość nierównomierny - oprócz dziecinnie prostych, rozwiązywanych z marszu, są i takie, gdzie trzeba naprawdę dziko główkować. Stąd trudno mówić o konkretnym adresacie tej gry - młodsi gracze będą miejscami przykro rozczarowani skalą trudności niektórych zadań, starszych zaś może zniechęcać trywialność ich łatwiejszej części. Ponadto niekiedy trzeba nieźle się namanwerować

polecam ją każdemu, kto nie ma na czole wypisane "100% czysty maruda". Będziecie szczęśliwi.
Jeszcze jeden tips. Zaraz w drugiej lokacji (tam gdzie są zamknięte drzwi z guzikiem i szereg wiszących pierścieni) zejdźcie po drabinie do lokacji położonej piętro niżej. Tam znajdziecie wskazówki Willi'ego. Jeśli będziecie mieli problemy z rozwiązaniem jakiejś zagadki, wróćcie tam, a znajdziecie nowe podpowiedzi.

PETER PAN

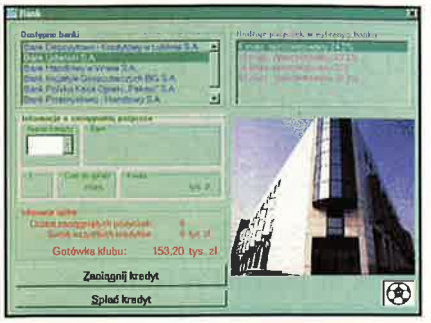
(w sekwencjach FPP), aby dojść w zamierzone miejsce, ponieważ Klaymen lubi zwroty o niemalże 90 stopni, a jeśli wybrany kierunek leży powiedzmy o 45 stopni od naszej trasy, to czasem zaczynają się problemy... No i gra nie jest za szybka. Wymaga dość porządnej konfiguracji (tak naprawdę to bez P-120 i 16 Mb Ram nie za bardzo widzę sens grania), to co jest w stopce, wystarczy by gra działała... i nic ponadto, a granie zmieni się w chińską torturę. Neverhood wzbudził we mnie entuzjazm swą niecodziennością i radosnym podejściem do życia. Patrząc obiektywnie nie jest to gra nadmiernie oryginalna, odkrywcza, rozbudowana czy miażdżąca konkurencję (może poza tą "plastelinkowatością"). Lecz jej grywalność jest wręcz niewymierna, poczucie humoru zabijające (10 punktów w skali 1-10), a realizacja niemalże perfekcyjna. Stąd z czystym sumieniem

Producent:
Interactive/Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

9/10 **Cena:** ✆

W marcowym numerze CDA zaprezentowaliśmy znakomitego menadżera piłkarskiego: Ultimate Soccer Manager 2. Świetna grafika, mnóstwo animacji, a przede wszystkim maksymalnie rozbudowany panel funkcji - to recepta na sukces, jaki podała nam Sierra. Nie upłynęło wiele wody, a na horyzoncie pojawił się całkowicie polski produkt: Liga Polska Manager 97.

Muszę przyznać, że po sesji z USM2 i spotkaniu z Premier Managerem, LPM97 Liga Polska zaskoczyła mnie bogactwem funkcji i dostępnych opcji. Gra umieszczona zaledwie na trzech dyskietkach zawiera wszystko to, co w menadżerze piłkarskim być powinno.



Ligowe przeboje

Tak jak w rzeczywistości, w celu wyłonienia Mistrza Polski, musimy przeprowadzić rozgrywki ligowe. Warte podkreślenia jest, że program zawiera wszystkie osiemnaście drużyn ekstraklasy, 36 zespołów znajdujących się w drugiej lidze (podzielonej na dwie grupy), jak również osiem zespołów trzecioligowych.

Po uruchomieniu gry ujrzymy główny pulpit menadżera. Umieszczono na nim dziesięć najistotniejszych ikon, które umożliwią doskonałą pracę z programem. Kolejne ikonki to skróty, dzięki którym obejrzymy aktualne tabele wszystkich lig. Możemy oczywiście dokonać zakupu zawodników, wystawionych na listy transferowe, jak również przejrzeć informacje o nich i drużynach biorących udział w rozgrywkach. Co ciekawe, oprócz zawodników z polskich zespołów, możemy także dokonać zakupu zagranicznego piłkarza. Jak na rasowego menadżera przystało, nie zabrakło również Banku, gdzie pobierzemy kredyt (kto by inaczej zdzierał z Twoich pleców ostatnią przepoconą koszulkę?). Jest to rzeczywiście poważna decyzja, ponieważ w zależności od wielkości kwoty, różne jest oprocentowanie. Warto więc poważnie się zastanowić przed podjęciem decyzji. Pulpit, gdzie dokonujemy finansowych transakcji, jest zresztą bardzo rozbudowany. Sama lista banków może przyprawić o kolorowy zawrót głowy.

Wydaje się jednak, że dla wyniku gry najistotniejsze będą decyzje, które podejmiesz we własnym, zacisznym Biurze. Na honorowym miejscu znajduje się tu lista Twoich decyzji lub istotnych wydarzeń związanych z klubem (np. koniec kontraktu, który podpisałeś wcześniej z Grzybowskim). Tutaj również będziesz musiał określić pensje zawodników, kwoty premii, itp. Jeżeli w porę się nie zorientujesz, przepadną poważne pieniądze za reklamy (kolejny pulpit z morzem opcji i wariantów) lub nie mniej istotne dochody ze stadionu (rozbudowanie obiektu przynosi ze sobą olbrzymie profity). Należałoby również dopowiedzieć, że właściwe oświetlenie stadionu, określenie cen biletów itd. też leży na Twojej głowie. Jakby tego było mało, musisz jeszcze stale pamiętać o pensjach dla lekarzy, tak się bowiem składa, że klub stać na utrzymanie kliniki.

Nie będę się już rozwodził nad taktyką, statystyką, itd. Macie słowo harcerza, że zapomnicie o Bożym świecie wśród kolejnych pulpitów. Lecz nigdy nie jest tak dobrze, żeby nie mogło być lepiej. Jeżeli zastanawiacie się, jak wygląda mecz, to mogę teraz oświadczyć, że w ogóle nie wygląda. Tak bowiem się składa, że autorzy potraktowali kategorię gry "bardzo poważnie": mecz to po prostu blady screen, w który tępo wpatrywałem się przez parę minut. Zamiast odrobiny animacji zobaczycie kilka linijek tekstu, np. "Dwadzieścia metrów przed bramką, piłkę strzelił (...)". Mówiąc krótko, trochę to za "skromne". Jeżeli widzieliście

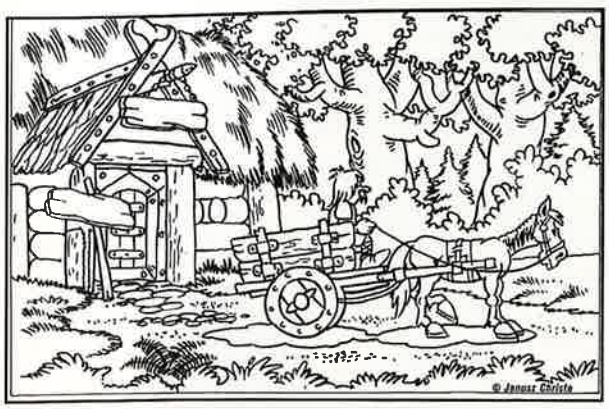
Ultimate Soccer Managera 2, to zapewne zapłaczecie nad ubóstwem grafiki LPM97. Szkoda, że bogata opcjonalnie i dobrze przemyślana gra nie została dopracowana wizualnie. Mimo wszystko, nie ulega wątpliwości, że ta giera to kawał prawdziwej, nieco siermiężnej, polskiej "piły", która wykopie Was do piłkarskiego raju.

INQUISITOR

Producent:
MarkSoft
Dystrybutor:
MarkSoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486, 4 MB RAM, Windows 3.x/95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

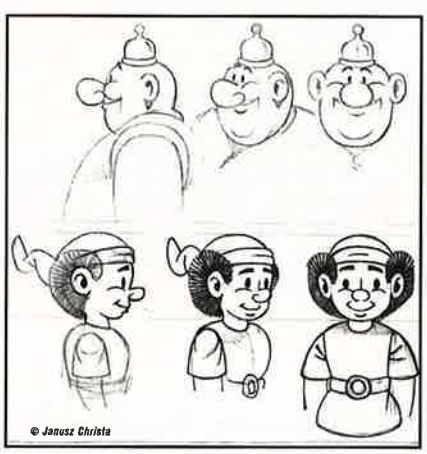
5/10 **Cena: 49,00 zł**

Smutno mi...



Smutno mi, ponieważ po raz kolejny zmarnowano wspaniały pomysł. Smutno mi, ponieważ liczyłem na znacznie więcej. Wreszcie smutno mi dlatego, że kiedy byłem dziesięcioletnim "młodym gniewnym" za Kajka i Kokosza oddałbym nawet swoje ulubione napoleonki, że o życiu już nie wspomnę, i chociaż od tamtych czasów trochę urosłem, wciąż darzę komiks pana Christy ogromnym sentymentem.

Przed paroma laty (2?) po raz pierwszy ukazała się na naszym rynku gra pod tytułem Kajko i Kokosz. Spotkała się z dosyć entuzjastycznym przyjęciem, chociaż już wówczas pojawiały się krytyczne uwagi kierowane pod adresem mizernej szaty graficznej, zerowej oprawy dźwiękowej, błędów w konstrukcji fabuły. Ogromna rzesza nabywców nie przejmowała się jednak narzekaniami malkontentów i ochoczo zaatakowała sklepy rozprowadzające grę Seven Stars, aby wreszcie móc zagrać w swojską przygodówkę opartą na kultowym komiksie. Tak było dwa lata temu. A teraz pojawiła się wersja CD... i praktycznie nie wniosła żadnych zmian. Grafika nadal jest mizerna - rozdzielczość VGA, ogromna pikselizacja, płaskie postacie, niedopracowane animacje nie wywołują wzniosłych doznań estetycznych. Jedynym elementem, o jaki wzbogaciło się kompaktowe wydanie K. i K. są efekty dźwiękowe oraz mówione komentarze, które zastąpiły pojawiające się uprzednio napisy. Niestety, także w tym wypadku nie mogę zdobyć się na cieplejszy ton, ponieważ jakość dźwięku jest na poziomie podobnym do jakości grafiki. Bez trudu można zauważyć brak synchronizacji pomiędzy ruchami ust postaci, a wypowiadanymi przez nie słowami (biedny Kajko dawno przestał już mówić, a jego usta wciąż poruszają się w niemych grymasach). Często po wykonaniu jakiejś czynności gra zatrzymuje się na chwilę, aby pobrać z płyty odpowiednią próbkę mowy - w tym czasie komputer sprawia wrażenie "powieszonego". Wydaje mi się, chociaż nie jestem ekspertem w tej dziedzinie, że ogólna jakość techniczna nagrań może budzić zastrzeżenia - przynajmniej na moim sprzęcie pojawiały się niemiłe zniekształcenia rażące ucho. Nie sądzę także, by dobór osób użyczających głosu postaciom był najszczęśliwszy (dziecięce głosiki rusałki i Jagi, źle przetworzone głosy Dziada Borowego i skrzata). Naprawdę nie chcę uchodzić za upierdliwca, ale w równym stopniu co forma warstwy dźwiękowej rozczarowała mnie jej treść. Litość budzą wysiłki Kajka, Kokosza, tudzież innych bohaterów silących się na dowcip; komentarze są banalne, po prostu głupie - bardzo trafnie podsumował je przyglądający się moim zmaganiom Lifter mówiąc: "znowu ta drętwa gadka".



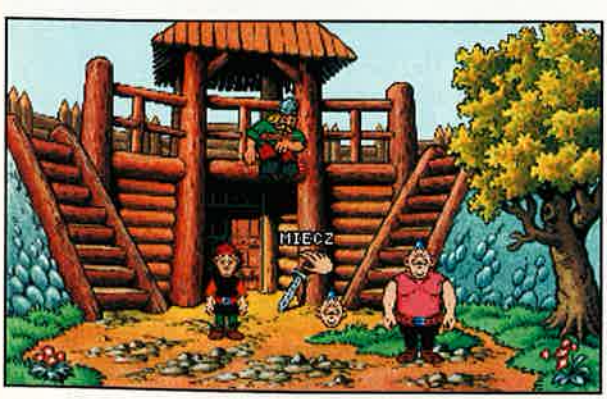
A przecież komiksy Janusza Christy zawsze błyszczały wspaniałymi, pełnymi humoru tekstami!

Chyba pora zakończyć tę bolesną litanię. Na dobranoc jeszcze tylko jeden przytyk: wbrew zapewnieniom producenta w dalszym ciągu zdarzają się w grze sytuacje bez wyjścia, w których pozostaje nam jedynie rozpocząć całą zabawę od początku - w moim przypadku było to pozostawienie w Krainie Borostworów płonącego polana i powrót do Mirmiłowa.

P.S

Aha, do gry dołączona jest elektroniczna wersja jednej z komiksowych ksiąg Kajka i Kokosza pt. "Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów". No cóż, polecam jednak oryginał.

DRUG WASSYL



Producent:
Seven Stars
Dystrybutor:
User
tel. (012) 565053 w. 109
Minimalna konfiguracja:
386, 1 MB RAM, VGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 69,00 zł

Perły z lamusa

Kto by pomyślał, że komputerowe flippery firmy 21st Century Entertainment staną się klasyką i będą popularne przez tak długi czas. Chyba nikt, łącznie z autorami. Niestety, duża liczba graczy, którzy zaczęli grać od dość niedawna, nie widziała większości lub nieraz nawet żadnej z tych produkcji. Właśnie o nich, oraz o tych, którzy chcą wrócić do klasyki, 21st pomyślało wydając Power Pinball Pack, czyli zestaw wszystkich pinbali stworzonych dotychczas przez tę firmę.

Pinballi tych jest w packu pięć - każdy po prostu świetny. Sprawia to po pierwsze muzyka, która po prostu zwala z nóg (słuchana na odpowiednim sprzęcie - mówię o kolumnach, nie karcie) - każdy stół posiada oczywiście inny, odpowiednio 'klimatyczny', podkład muzyczny. Od strony graficznej praktycznie wszystkie pinbale z tego packa prezentują się bardzo dobrze (może jedynie pierwszy z nich - Pinball Dreams - trochę odstaje od reszty). Szczególnie spodobała mi się grafika w Pinball Dreams II, chociaż nie jest on najnowszy. Szkoda tylko, że autorzy nie zastosowali większej ilości kolorów niż 256, ale w tamtych czasach chyba byłoby ciężko to zrobić.
Pięć gier, po cztery stoły w każdej, daje dwadzieścia stołów. Taka ilość zadowoli chyba każdego maniaka odbijania kulek. Jest w czym wybierać! Jako pierwszy, jeszcze w czasach świetności Amigi, ukazał się Pinball Dreams. Jego cztery stoły i wspaniała muzyka zachwycały wówczas wszystkich. Wersja na PC dodatkowo oferuje możliwość grania w wysokiej rozdzielczości. Jako, że był to pierwszy produkt z tej serii, nie brakowało w nim wad. Dość proste stoły, brak takiej dynamiki, jak w następnych grach, a także niezbyt naturalne zachowanie kulki, sprawiają, że PD jest w tej chwili na końcu stawki, jeśli chodzi o jakość. Nie chciałbym, żeby to zabrzmiało jak krytyka - pomimo tego, że na tle innych zebranych w zestawie bilardów nie jest najlepszy, i tak jest bardzo dobry. Jego cztery stoły to: Ignition - najprostszy z wszystkich dwudziestu, jest to sprawka kilku odbijaczy, dwóch filperów (jak we wszystkich stołach pierwszej i drugiej części) i niewielkiej ilości przeszkadzajek. Z bardziej skomplikowanych stołów z pierwszej części można wymienić dwa - Steel Wheels i Beat Box. Czwarty - Nightmare - jest pośredni między Ignition a Beat Boxem i jest moim ulubionym z tej części.
Druga część - pod tytułem Pinball Dreams II - jest już bardziej skomplikowana i realistyczna. Kulka porusza się dynamiczniej i zgodnie z prawami fizyki. Jak już napisałem, stoły z tej części wydają mi się najładniejsze. Pierwszy z nich - Neptun - to właściwie tylko rozgrzewka: mało elementów, a jedyna trudność to dokładne wycelowanie. Następne - noszące nazwy: Safari, Revenge of the Robot Warrior i Stall Turn - są już dużo bardziej rozbudowane. Autorzy dodali jeszcze więcej elementów, ale nadal pozostali przy dwóch fliperach.
Trzecia część - Pinball Fantasies - stoi na jeszcze wyższym poziomie niż dwie poprzednie. Pierwszy stół, Partyland, jest prosty i przyjemny w porównaniu z pozostałymi, ale dość rozbudowany w stosunku do PD 1 i 2. Stół Stones and Bones jest bardziej złożony od Partylandu, a mimo to nadal gra się w niego stosunkowo łatwo. To właśnie S&B jest moim faworytem wśród stołów PF. Pozostałe dwa stoły - Steel Devils i Billion Dollar - są również dość mocno rozbudowane. To już jest wstęp do ostatnich dwóch składników Pinball Power Pack.
Pierwsza z nich - Pinball Mania - nie wykazuje już może rewoulucyjnego postępu, ale wciąż trzyma wysoki poziom serii. Zawiera trzy przejrzyste i dość przyjemne do grania stoły, noszące tytuły: Jackpot, Jail Break i Kick Off. Natomiast ostatni ze stołów, Tarantula, może nas doskonale przygotować do tego, co spotkamy w ostatniej części - Pinball Illusions. Cztery stoły, z których najmniej skomplikowany i tak jest poważnym wyzwaniem dla gracza. Ten najprostszy to chyba Extreme Sports, zawierający zdecydowanie najmniej elementów. Potem według stopnia trudności: The Vikings z jego wspaniałą muzyką, Babewatch - czyli coś dla oka pod warunkiem, że znajdziesz czas, żeby patrzeć, i na koniec Law & Justice, czyli wsadzanie ludzi do więzienia przez masochistów.
Kończąc, chciałbym powiedzieć, że firma 21st Century Entertainment zrobiła wspaniałą rzecz, wydając wszystkie te programy razem na jednej płycie.
W końcu będzie można sobie porządnie pograć i popatrzeć, jak doskonaliły się przez lata gry z tego gatunku. A gracze, którzy od stosunkowo niedawna mają styczność z pinballami, w końcu będą mieli okazję zobaczyć klasykę.
A naprawdę warto...

YASIU

Producent:
21st Century Entertainment
Dystrybutor:
21st Century Entertainment
tel. (001) 235851533
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

8/10 **Cena:** ✆

Szybka jazda

Rok 1996 był bardzo dobrym rokiem dla miłośników wyścigów samochodowych. Pojawiło się kilka bardzo dobrych tytułów i sporo trochę gorszych. Przy takim poziomie producentom nie wypada wypuszczać czegoś ogranego - czegoś, co gracze już widzieli. Dlatego też firma Psygnosis stworzyła wyścigi... ale INNE. W Speedster, bo o tej gierce mowa, zaskoczy nas kilka rzeczy.

Po pierwsze to, w jaki sposób obserwuje się wyścig. Dotychczas gry z widokiem z góry rzadko miały dobrą grafikę, a nawet jeśli była ona dobra, to "grzeszyła" dwuwymiarowością. Wyjątkiem tu był chyba tylko Death Rally, w którym stworzono świetną kombinację bitmap z wektorami. Ale dlaczego o tym mówię? Ano dlatego, że Speedster to chyba pierwsze wyścigi z widokiem znad samochodu, w których grafika jest całkowicie wektorowa. Co więcej - jest bardzo dobra. Ogromne bogactwo tekstur, obiektów, czyni z tego programu coś nader efektownego wizualnie. Po włączeniu wszystkich detali, takich jak na przykład źródła światła, oprawa wizualna naprawdę potrafi zadziwić. Porównać ją można chyba tylko z tym, co widzieliśmy w Screamerze II, z tym że tam obserwowaliśmy jedynie mały wycinek terenu obok toru, a tu widać całkiem spory kawałek. Tory zostały przedstawione całkowicie w trójwymiarze, tak więc nieraz jadąc jakimś mostkiem będziemy mogli zobaczyć kawałek toru poniżej, którym jechaliśmy przed chwilą.

Oprócz tego po bokach toru zauważyć można całkowicie zwyczajne rzeczy typu budynki, urwiska itp.

Bardzo często bywa, że gra ma wspaniałą grafikę, ale wszystko psuje beznadziejny dźwięk. W Speedsterze sam dźwięk, co tu dużo mówić, nie jest najlepszy. Odgłosy silników są denerwujące, a odgłosy otoczenia byłyby całkiem ciekawe (np. fale uderzające o brzeg), gdyby nie ustawiczne buczenie, które ma chyba naśladować odgłosy pracy silników innych samochodów. Za to muzyka stoi na naprawdę wysokim poziomie. Na płycie znajduje się 14 ścieżek audio, które potrafią zmusić krew do szybszego krążenia w żyłach. Autorzy muzyki postarali się o to, żeby pasowała ona klimatem do wyścigów. Szybkie, dynamiczne kawałki sprawiają, że łatwiej jest się wczuć w kierowcę tego małego samochodu na dole, że chce się wcisnąć gaz do dechy i nie puszczać go aż do mety. Może trochę zbyt entuzjastycznie piszę o tej muzyce, ale rzadko się zdarza, żeby oprawa dźwiękowa z gry na PC tak mi się podobała. Nie stoi ona może na poziomie muzyki z Wipeouta 2097 z Playstation, ale i tak jest świetna.

A teraz panie i panowie kilka słów o tym, co gra zawiera poza muzyką i grafiką. Oczywiście jak każda szanująca się samochodówka pozwala wybrać samochód, który mamy zamiar męczyć. Jest ich 4 i każdy z nich różni się od innych parametrami, no i oczywiście wyglądem. Mały wybór samochodów (no bo 4 to chyba nie za wiele) rekompensowany jest wyborem tras. Nie, żeby było ich tak wiele, bo jest ich raptem 8, ale są naprawdę długie i pokręcone jak spaghetti. Na każdej z tras jeździć można po kilku rodzajach nawierzchni, co powoli staje się standardem w tego typu grach. Jeśli już mowa o jeżdżeniu, to możemy robić to na różnie sposoby. Poczynając od pojedynczego wyścigu na wybranej trasie, poprzez pełne mistrzostwa na wszystkich trasach, aż po "Time Trial", czyli wyścigi na czas. Oczwiście można też grać w dwie osoby. Wtedy ekran dzielony jest na pół (pośrodku, z góry na dół) i na każdej połówce widzimy jeden samochód. Jeśli lubisz wyścigi lub po prostu dobre gry, szybko rezygnuj z kilku(nastu) piw i kupuj Speedstera. Naprawdę warto.

YASIU

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** €

Dyna Blaster inaczej...

Dyna Blaster to stara gra, która zawojowała swego czasu serca graczy. Każdy kto lubi twarde, szybkie pojedynki, gdzie trzeba co nieco pomęczyć mózg, zapewne lubi też Dyna Blaster. Jedyną wadą tej gry (była ona niezauważalna jeszcze kilka lat temu) jest grafika i dźwięk, odbiegające znacznie od współczesnych standardów. Zauważyła to firma Interplay i postanowiła jakoś zareagować - wypuściła Atomic Bombermana, który jest po prostu "podrasowaną" wersją Dyna Blastera.

Często jest tak, że wznowienie jakiejś gry polega tylko na polepszeniu grafiki i dźwięku (a czasami nawet i nie), dość rzadko robi się coś innego. Interplay napisał właściwie grę od nowa. Zmieniło się sporo rzeczy, niektóre tylko poprawiono - w sumie wyszedł produkt, z którym musi się zapoznać każdy.

Są zapewne wśród czytelników osoby, które nie grały jeszcze w Dyna Blaster ani w nic podobnego. Dla nich specjalnie krótkie wyjaśnienie. Zadanie w grze polega na wysadzaniu wszystkiego, co się da, z pominięciem siebie: przeciwnika lub potworki. Całą planszę, na której toczy się walka obserwujemy z góry, i bardzo dobrze, bo dzięki temu wszystko widać jak na dłoni. A to ważne bo w Dyna Blaster decyzje trzeba podejmować na podstawie aktualnej sytuacji. Ach - jeszcze jedno. Grę zaczynamy z jedną, dość słabą bombą, ale wraz z rozwalaniem ścian odkrywamy różnego rodzaju bonusy typu powiększony zasięg czy zdalne odpalanie. To tyle krótkiego wyjaśnienia przejdźmy teraz do Atomic Bombermana.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to poprawiona grafika, zarówno w menu jak i podczas samej gry. Nadal jest ona prosta, wykonana jest bez zarzutu. Bomby wybuchają właściwie w ten sam sposób, bonusy nie straciły pierwotnego wyglądu. Za to ludki, którymi sterujemy wykonano od nowa. Od razu widać zaletę grafiki w wysokiej rozdzielczości - postaci są większe i mają więcej szczegółów.

Zachowały się klasyczne hełmy i charakterystyczne poziome kreski zastępujące oczy. Ciekawie ukazano "śmierć" postaci - za każdym razem, gdy trafi ją bomba, zobaczymy zabawną animację. Oprócz grafiki poprawiono także dźwięk. Bez przerwy słychać jak ktoś nawija - nawet podczas "umierania". Tekstów tych jest sporo i czasami są dość zabawne.

Co poza tym? Wprowadzono opcję gry w sieci - razem może grać nawet dziesięć osób. Nie miałem okazji tego przetestować, ale wydaje mi się, że to świetna zabawa. Jest także możliwość gry z komputerem, ale niestety nie jest on zbyt pomysłowy i każdy powinien go wykończyć bez najmniejszego problemu. Z nowych rzeczy jest także edytor plansz i grafiki. Możemy za jego pomocą tworzyć własne elementy do budowania planszy.

Jak już wspomniałem, wprowadzono wiele nowych bonusów itp. Ale jeśli ktoś woli grać według starych zasad, ze starymi bonusami, może włączyć opcję Classic Game i grać jak za starych dobrych czasów jedynie z nowoczesną grafiką.

Atomic Bomberman pomimo tego, że nie wnosi niczego nowego, jest wspaniałą grą, w którą można zagrać zarówno z kolegami, jak i z rodziną (nie pomijając tych najmłodszych). Bardzo prosta obsługa i równie proste zasady, a do tego całkiem ładna grafika sprawiają, że u mnie ten produkt jeszcze długo pozostanie na twardzielu.

YASIU

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
Interplay
tel. (0044) 1628 423666
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA 2Mb RAM, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10

Cena: ✆

W oczekiwaniu na świt

Każdemu znane są gry tworzące tzw. klimat. Te nieliczne perełki przenoszą wyobraźnię hen, daleko, w wirtualne światy. W Leisure Suit Larry I wystarczyły chwile rosnącego napięcia, towarzyszące podbojom podstarzałego playboya Larrego. W Laser Squadron było to poczucie ciągłego zagrożenia, czające się w korytarzach stacji kosmicznej. Wykonanie gier było fatalne, lecz grało się świetnie. Dziś grafika uzupełnia fabułę o naturalnej jakości bodźce audiowizualne. Co mnie niepokoi, gier z Klimatem (przez duże K) jest jednak coraz mniej. Jednym z powodów jest zapewne zbyt nachalna interaktywność - dłużące się filmiki i niewielki wpływ gracza na przebieg rozgrywki. Oto jednak ktoś musiał przejrzeć na oczy, gdyż powstał chyba jeden z pierwszych filmów interaktywnych z Klimatem. Jego nazwa to Goosebumps.

Zanim powiem dlaczego uważam realizację tej gry za najlepszą w historii komputerowej rozrywki, kilka słów o jej twórcach. Wśród trzech producentów jedno nazwisko powinien rozpoznać każdy - Steven Spielberg. Tworzy on wraz ze wspólnikami firmę o nazwie DreamWorks Interactive, która podczas trzech lat swojego istnienia wyprodukowała już mnóstwo filmów telewizyjnych, gadżetów i nagrań muzycznych. Goosebumps to najnowszy produkt DreamWorks, oparty na serii książek R.L Stine'a, opowiadających o typowej amerykańskiej rodzince i ich nietypowych przygodach. Podtytuł programu brzmi: Escape from Horrorland - Ucieczka z Miasteczka Grozy. W takim właśnie klimacie toczy się akcja.

Fabuła gry jest dość prosta. W ręce pewnej rodzinki trafia zaczarowany bilet do Horrorlandu. W magiczny sposób Lizzy, Luke, Clay oraz ich rodzice przenoszą się tam i zostają uwięzieni. Jedyną osobą, która może im pomóc, jesteś Ty, graczu. Na początku gry znajdujemy się na dziedzińcu Wioski Wilkołaka. Jak się okazuje, tylko Lizzy udało się umknąć władcom miasteczka. Częściowo prowadzeni właśnie przez nią, częściowo samopas, możemy zacząć zwiedzanie. Już na starcie widać, że Spielberg nie żałował dolarów na filmową oprawę gry. Rezultat pracy jego ekipy przerasta wszystko, co do tej pory widziałem na komputerze PC.

W większości lokacji mamy całkowitą swobodę obserwacji otoczenia. Wprawdzie stoimy w miejscu, ale możemy rozglądać się na wszystkie strony. Każde miejsce jest zatem ekranem, zawiniętym dookoła nas o 360 stopni. Obracając głową mamy prawie idealne złudzenie 3D - na tyle idealne, na ile pozwolić może płaski ekran. Obiekty stojące bliżej przesuwają się wolniej od leżących na dalszym planie. Również światła palące się w latarniach zmieniają swoje refleksy, zależnie od tego pod jakim kątem na nie patrzymy. Dodatkowo wiele elementów na ekranie jest animowanych, co sprawia, że Miasteczko sprawia bardzo realistyczne wrażenie. Co więcej, ono żyje swoim własnym, gotyckim życiem. Co jakiś czas słychać skrzek kruka, wycie wilka lub jakieś niesamowite krzyki. Niekiedy coś przemknie na granicy wzroku. Nad tym wszystkim góruje księżyc, oczywiście w pełni, rzucając na miasteczko bladą poświatę. W tle wyje wiatr lub słychać orkiestrowe kawałki rodem z filmów Spielberga.

Mimo, że gra adresowana jest (w warstwie fabularnej) dla dzieci, to dzięki swoim walorom audiowizualnym pozwala nawet dorosłemu na wczucie się w opisywany wyżej klimat. Nie jest to klimat horroru na serio (np. Egzorcysta), lecz coś balansującego na pograniczu The Goonies

i Rodziny Addamsów. Każdy, kto swego czasu pasjonował się tego typu przygodami, dziś, nawet po wielu latach, może do nich powrócić i na nowo je przeżyć. Na pewno zabawie będzie towarzyszyła wartka akcja i ciekawość, jaką poczulibyśmy znajdując się naprawdę w sytuacji Lizzy i jej braci. Co rusz będziemy zaskakiwani nowymi atrakcjami: Zamek Draculi, Dolina Piramid, Wioska Wampirów, Przejażdżka trumną po rzece Styx, itd. Same w sobie są one interesujące. A gra? No cóż, jak powiedzialem jej celem jest ucieczka z Miasteczka.

Na początku spotykamy się z Lizzy - prawdopodobnie jedyną bystrą osobą w całej rodzinie. Lizzy jest w pełni animowaną filmowo postacią. Mówi do nas, gestykuluje, lecz nie jest do nas przywiązana, jak dzieje się to w niektórych grach interaktywnych. W czasie, gdy mówi, możemy się na przykład odwrócić od niej, a wciąż będziemy słyszeć jej głos, dochodzący zza pleców. Nawiasem mówiąc, gra aktorska i realizacja ujęć z aktorami zrealizowana jest na poziomie w pełni profesjonalnym. Po średnio krótkim monologu Lizzy gdzieś z zakamarków jednej z uliczek usłyszymy głos Luke'a - brata Lizzy. Zakuty w dyby złośliwie stwierdza, że zamiast gadać siostra mogłaby mu pomóc. Podążając (jeśli tego chcemy) za Lizzy trafiamy do miejsca, gdzie obaj braciszkowie zostali skutecznie unieruchomieni. Obserwujemy kąśliwą wymianę zdań między rodzeństwem - motyw konfliktu siostry i braci znany nam z wielu filmów. Później będzie się on dość często przewijał. Lizzy nie potrafi pomóc braciom - zastanawia się co zrobić. Zostawmy ją, może coś wymyśli, w czasie, gdy będziemy zwiedzali miasteczko.

Praktycznie w każdym miejscu jest wiele ciekawych atrakcji czekających na odkrycie. Zbierajmy żetony (Tokens), gdyż są one przydatne jako środek płatniczy, licznik żyć i punktów. Żetony pojawiają się w różnych dziwnych miejscach, dlatego bądźmy uważni. Szczególnie często radzę klikać na pozornie statyczne obiekty. Na przykład kliknięcie na wiszący na ścianie nóż rzeźnicki spowoduje, że jakaś tajemnicza siła unosi go i strzela nim koło naszego ucha. Efekt jest na tyle piorunujący, że mamy wrażenie jakby naprawdę coś ciężkiego przemknęło nam koło głowy. Takich wzmagających nastrój motywów jest mnóstwo i są bardzo zróżnicowane (animowane, dźwiękowe, wideo). Wspomnę chociażby o kinie gdzie wyświetlają właśnie zapowiedź filmu „Plan 9 from Outer Space" lub scenie, w której po otwarciu drzwi do chłodni wyskakuje przemarznięta Lizzy, a za nią Wilkołak. Połączenie sekwencji wideo z normalnymi screenami jest niezwykle płynne. Porównując taką interaktywność (na dwóch CD!) z tym, co działo się na przykład w Phantasmagorii (7 CD) stwierdzić muszę, że zrobiono ogromny krok naprzód. Gracz nie jest już ubezwłasnowolnionym więźniem scen wideo. Brak tu jest schematu: uwaga kończy się gra, zaczyna sekwencja wideo (patrz chociażby Urban Runner - nie mam więcej pytań!).

Po tych wszystkich superlatywach czas na jakieś gorzkie słowo. Nie mam wątpliwości, że realizacja gry przerasta wszystkie inne pod względem specyficznego realizmu i wysławianego Klimatu. Gorzej jest z fabułą i zagadkami. Te są proste i przeznaczone generalnie dla dzieci. Przedmiotów jest niewiele - co samo w sobie jest zaletą. Osobiście jestem przeciwny rozmnażaniu głupawych obiektów, wykorzystywanych w równie głupawy sposób (choć są pewne wyjątki, takie jak Monkey Island). W tej grze ich zastosowanie nie budzi wątpliwości - stosujemy je w pobliżu miejsca ich lokalizacji. Jeśli miałbym więc oceniać grę, to musiałbym wystawić dwie noty: najwyższą, jeśli graczem jest młodociany, i dużo niższą dla pułapu wiekowego od 16 lat w górę. Po tym wszystkim marzy mi się podobnie zrealizowana gra, przeznaczona dla starszych graczy. Mam nadzieję, że nie będziemy musieli długo na coś podobnego czekać.

DeMescalito

Producent:
Dream Works Interactive/ Microsoft
Dystrybutor:
Microsoft Polska
tel. (022) 6286924
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 **Cena:** ✆

Maniacy na start

Jeszcze do niedawana najbardziej skomplikowaną grą był chyba Flight Simulator i kilka strategii. Ostatnio zdarzyło mi się grać w Formula One Manager firmy Europress i zmieniłem zdanie na temat tego, co to znaczy komplikacja.

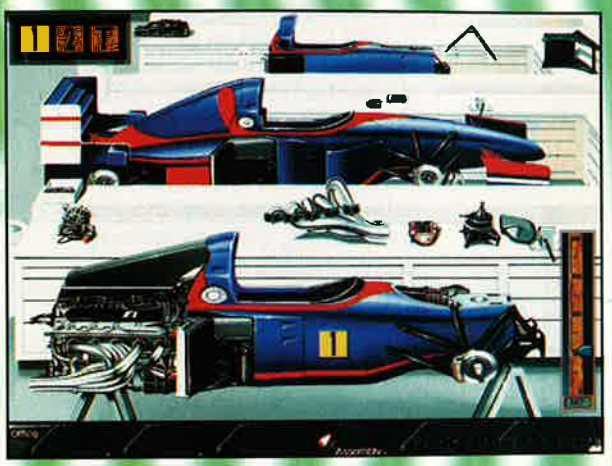
Przyczyna tego jest bardzo prosta - ilość opcji, które trzeba uwzględnić, jest po prostu oszałamiająca. Zaczyna się dość łatwo - negocjowanie kontraktów z kierowcami. To proste - jak się facet śmieje, to wszystko jest w porządku, ale gdy piana cieknie mu z pyska nieprzerwanym strumieniem, znaczy to, że lekko się wkurzył tym, co mu zaproponowaliśmy. Zabawa zaczyna się już podczas szukania sponsorów. Trzeba uwzględnić, gdzie umieścić reklamy, żeby wszyscy się zmieścili i każdy był zadowolony. Nalepki reklamujące możemy umieszczać dosłownie wszędzie - nawet na kołnierzyku kombinezonu kierowcy. Z zabawnych rzeczy mamy np. produkcję gadżetów reklamujących nasz team. Możemy zarzucać rynek zapalniczkami, breloczkami, koszulkami i innymi rzeczami, które ludzie będą kupować tym chętniej, im lepsze wyniki osiągniemy.

Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero przy składaniu wozu. Możemy zrobić właściwie wszystko - od zaprojektowania przednich spoilerów aż do złożenia maszyny z gotowych części. W tak zwanym międzyczasie warto przetestować właśnie budowany samochód w tunelu aerodynamicznym, który za jednym kliknięciem myszy pokazuje nam kilka parametrów, podobno bardzo ważnych dla samochodu na torze. Bolid możemy składać zarówno z części, które wyprodukujemy we własnej fabryce, przy pomocy naszych inżynierów, jak też i z kupionych w firmie zajmującej się takimi zabawkami. Przy okazji można się trochę dowiedzieć o cenach panujących w świecie Formuły 1 - głupie opony od GoodYear kosztują milion zielonych.

W końcu jednak każdemu uda się zapakować samochód do ciężarówki, czy do samolotu, i pojechać (lub polecieć) na tor. Torów tych jest szesnaście i każdy z nich został pokazany w dość ciekawy sposób. Animacja w schematyczny sposób pokazuje kształt trasy, a poruszający się po niej obiekt po przejechaniu przez każdy zakręt podaje jego nazwę, a dodatkowo przez cały czas mamy podaną optymalną prędkość bolidu w danym miejscu trasy. Właściwie jest to niepotrzebne żeby wygrać, ale ładnie wygląda. Sam wyścig też prezentuje się nieźle. Przez cały czas możemy obserwować tor z kilku różnych rzutów. Pokazywany wtedy widok jest dobrej jakości, (szczególnie zważając na to, że bez tego da się żyć, grając w FOM). Oczywiście podczas wyścigu, i w czasie przerw, mamy możliwość zmieniania wielu ciekawych opcji, dzięki którym nasi kierowcy zmienią swój styl jazdy, a bolidy będą jeździć szybciej (albo

i nie). Wygraną można osiągnąć tylko poprzez odpowiednie zarządzanie zarówno całym teamem, jak i współpracą z kierowcami, projektowaniem i ulepszaniem bolidów.

Niestety Formula One Manager jest grą, która dla przeciętnego odbiorcy będzie dość nudna, ale człowiek "siedzący" w managerach lub uwielbiający Formułę 1 będzie nią zachwycony. Zarówno dźwięk



jak i grafika stoją na przyzwoitym poziomie, jedynie duża komplikacja gry jest według mnie wadą. Nie znam się na tyle na bolidach F1, żeby stwierdzić, czy autorzy wiernie trzymali się realiów, ale chyba tak, skoro gra zyskała pozytywną opinię w środowisku ludzi związanych z F1. Konkurencję dla niej stanowić może chyba tylko Grand Prix Manager Microprose, ale według mnie F1 Manager jest lepszy - ładniej wygląda i jest przyjemniejszy w obsłudze. Na koniec jeszcze jedno - ocena, jaką wystawiłem tej grze, jest oceną gry pod kątem gustu przeciętnego gracza. Ocena dla fanatyków to 9.

YASIU

Producent:
Europress
Dystrybutor:
Europress
tel. (0044) 1625859444
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

GRAFA 6/10 **Cena:** ✆

Duszna wieża

PEŁNA WERSJA 100% KOMERCJI

Pełne wersje gier stały się w naszym piśmie tradycją już jakiś czas temu. Tym razem padło na RPG, a ściślej na Tower of Souls - grę, która początkowo ukazała się wersji na Amigę 1200, a ponad rok temu na PC. W chwili obecnej nie jest to niestety szczyt doskonałości, ale za to kompletnie za darmo. Poza tym gra posiada kilka nowatorskich pomysłów, jak np. sposób otwierania drzwi wytrychami - dość ciekawy, a nie zastosowany jeszcze w żadnej grze. Dość interesujący jest również panel alchemii, w którym przyrządzamy specyfiki zwiększające np. żywotność. Jest to zrobione w bardzo interesujący sposób. Jeżeli chodzi o stronę graficzną gry, to niestety tutaj będzie już mniej entuzjastycznie. Może przed kilku laty byłaby to rewelacja, ale obecnie w porównaniu do takiego Diablo wypada raczej "mocno średnio" (chociaż mówiąc uczciwie - w porównaniu z Diablo wszystko wygląda cienko). Dużą jest niska rozdzielczość - gdyby nie to, mogłaby prezentować się całkiem przyjemnie. Ale największe moje zarzuty dotyczą fabuły - choć początkowa historia jest bardzo rozbudowana, to w konsekwencji wynika z tego tylko snucie się po kolejnych poziomach i wykańczanie setek wrogów. Chociaż, aby być szczerym, to i tak jest tu lepiej niż w Diablo, gdzie wysiłku umysłowego w ogóle nie było. W Tower of Souls od czasu do czasu trzeba pomyśleć, tyle że niestety za rzadko. Niewiele posunęliśmy się w rozwoju od czasu pierwszego Beholdera i to raczej do tyłu... Cóż - więcej pastwić się nad grą nie będę, gdyż po pierwsze nie jest to nowość na rynku, po drugie nikt nie chce ode mnie za nią pieniędzy, a po trzecie wolę grę z kiepską grafiką i choć kilkoma dobrymi pomysłami (fabułą), niż najpiękniejsze SVGA bez fabuły. No chyba, że pojawi się coś tak żałosnego, jak Amulets & Armor, gdzie nie było ani jednego, ani drugiego, a gra kosztowała tyle, co Quake. W przypadku Tower of Souls co prawda dość trudno o entuzjazm, jednak beznadziejną też nie można jej nazwać. Ogólnie można podsumować ją następująco - gdybym recenzował ją w chwili powstania, kiedy trzeba było za nią zapłacić, nie dostałaby więcej, niż pięć punktów. Teraz, gdy nic nie kosztuje, można za to posunięcie podnieść ocenę do 6.

LORD YABOL

A OTO WPROWADZENIE DO GRY, A ŚCIŚLEJ BESTIARIUSZ I OPIS LEVELI:

BESTIARIUSZ:

Cenobities: Najpotężniejsi zwolennicy Baalhathroka (Ten Zły). Posiadają moce telepatyczne i potrafią przyzywać do walki sojuszników, kiedy czują się osaczone.

Rexus: smokopodobne stworzenia posiadające ograniczone umiejętności latania. Atakują ziejąc ogniem. Zwykle ich celem jest blokowanie przejścia (czyli spotyka się je tam, gdzie nie sposób ich ominąć), gdyż walczą aż do śmierci.

Phlegmoebas: plazmowe, bezkształtne stworzenia reagujące na ciepło ciała przeciwnika. Zabicie ich konwencjonalną bronią jest niemożliwe.

Baalhathrok: Big boss. Twórca twierdzy Izlar wysysającej energię życiową z całej krainy Chaybore. Panuje on nad armią demonów strzegących wejścia i komnat Izlar. Jego zabicie jest jedynym sposobem na wyzwolenie Chaybore, a tym samym ukończenie gry.

Izors: toczące się gałki oczne (?!), miażdżące przeciwników swoją masą.

Golrog: "ochroniarz" Baalhathroka. Jego ulubioną bronią jest jak największa maczuga. Wiąże się to z tym, że jego ulubioną potrawą jest miażdżony mózg przeciwnika. Jego praca sprawia mu wielką przyjemność.

Vortis: duch objawiający się wirującym stożkiem wiatru.

Skeleton Warrioirs: Wojownicy wskrzeszeni przez Baalhathroka. Posługują się mieczami oraz magią.

Phantoms: Zjawy żywiące się istotami ludzkimi.

Spawn: demoniczna larwa, posiadająca wystarczającą energię aby wystrzeliwać magiczne gromy na swoich wrogów. Nigdy nie oddala się od basenów energetycznych, w których wylęga się i odżywia.

Stratoz: pół-świadome wiązki Zła, które miażdżą swoich wrogów i wyciskają z nich elementy dobra.

Gobbity: dwunogi, które atakują swoich wrogów przez wystrzeliwanie na nich gromów. Krzepnące zło, w ich gnijących wnętrznościach, zostaje wydalone na każdego, kto się znajdzie w ich zasięgu.

Ammapody: unoszące się stwory, posiadające bardzo mocne pole ochronne. Zdolne do płynnego poruszania się i taranowania ofiar i obracania się, aby zdzierać z nich skórę. Ammapody pulsują energią, która pod postacią ognistych pocisków uderza we wrogów. Są trudne do zniszczenia ze względu na swój pancerz.

Gergi: małe dwunogi. Są ślepe, swoich wrogów wyszukują za pomocą wyostrzonego zmysłu węchu. Podczas ataku używają swoich długich pazurów.

Kwasliny: Psotne, uskrzydlone stwory, używane przez Baalhathroka jako transportery jego sfery magicznej, kradnące jego przeciwnikom magiczne zdolności.

Clopy: te małe, wlecz ące się demony, atakują w niecodzienny sposób: są w stanie gryźć na dużą odległość, wyciągając długie szyje.

LEVELS

Powierzchnia ziemi

Mury są wykonane z gładkich, ciemnych granitowych bloków, kolor granitu uzależniony jest od danego poziomu. Podłogi są bardziej szorstkie i jaśniejsze od ścian, ich kolor również zależy od poziomu.

LEVEL 0: Dzwonnica. Wyższe krańce wieży. Ściany i podłogi są zacieniowane na niebiesko. Tutaj znajduje się ukryty Satellite gem.

LEVEL 1: Poziom zawrotów głowy. Gracz porusza się na tym poziomie przez potężne formy architektoniczne, ze strachem przed śmiertelnym upadkiem (upadek przenosi nieraz na niższe poziomy!). Ściany i podłogi w pomieszczeniach zą zacieniowane na złoto. Tutaj znajduje się Satelite gem.

LEVEL 2: Wejście do wieży. Gracz tutaj rozpoczyna grę. Ściany i podłogi zacieniowane są na zielono. Tutaj znajdziesz Satelite gem.

Pod ziemią

Ściany są ciemnymi, bardziej uporządkowanymi konstrukcjami z cegieł, co parę metrów znajdują się potężne, rogate kolumny, które wspierają całą konstrukcję wieży. Podłogi są wykonane z z sześciokątnych płyt, które są jaśniejsze niż ściany. Kolor też jest zależny od poziomu.

LEVEL 3: Labirynt. Na poziom składa sie wiele przejść, które tworzą labirynt. Ściany i podłogi są zacieniowane na szaro. Tutaj znajduje się Satellite gem.

LEVEL 4: Mały poziom z zagadkami, rozszerzenie Labiryntu, ale z niższą wieżą. Ściany i podłogi - szare. Znowu Satellite gem.

LEVEL 5: Przedsionek do wewnętrzengo sanktuarium demonów. Gracz wchodzi do WS przez demoniczne wrota. Ściany i podłogi - niebieskie.

Wewnętrzne sanktuarium demonów

Ściany WS i pomieszczeń mają bardziej organiczną formę i przybierają postać abstrakcyjnych krystalicznych struktur. Wszystkie drzwi są ukryte, a zdobnictwo na tym poziomie jest najbardziej demoniczne. Podłogi z tych samych sześciokątnych form jak te widziane na poziomach 3,4,5.

LEVEL 6: Otacza naokoło arenę Baalhathroka. Teren wewnętrzengo sanktuarium i 9 połączonych jaskiń są pełne najbardziej podstępnych pułapek i wściekłych demonicznych sług. Ściany i podłogi mają cieniowanie czerwone, purpurowe i zielone.

OSTATNI LEVEL: Arena Balhathroka Co tu mówić - wykończcie drania!

Producent:
Parys Technografx
Dystrybutor:
Parys Technografx
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib
Cena:

Kraa, Kraa...

Po prawej w głębi: Trzech na jednego to trochę łysego.

Film The Crow (Kruk) zyskał bardzo dużą popularność wśród widzów, ale wzbudził też wiele kontrowersji. Spowodowane to było sporą dawką przemocy i bezsensownego (czyżby ?) mordowania. Był to jeden z pierwszych filmów, w którym pozytywny bohater stosuje metody zabijania typowe dla zawodowych zbójów. Oczywiście rzezie, które odbywały się na ekranie były całkowicie usprawiedliwione. Bohater wrócił z zaświatów, aby dokonać zemsty na swoich byłych prześladowcach. W poczynaniach tych pomaga mu tajemniczy kruk, który szybko staje się symbolem naszego wojownika. Pewnej dawki grozy i tajemniczości w filmie dostarczał fakt, że podczas kręcenia jednej ze strzelanin zginął odtwórca głównej roli - Brandon Lee (tak... syn TEGO Lee). Stało się to w dość tajemniczych okolicznościach i do dzisiaj nie wiadomo, kto był sprawcą. Jako ciekawostkę można dodać, że po tragicznej śmierci Brandona Lee, postać przez niego kreowaną zastąpiono animacją komputerową. Przyznam się, że gdy pierwszy raz oglądałem ten film (na jakimś konwencie Role Playing) to nawet tego nie zauważyłem :).

U góry: Spadaj pan...

Stosunkowo niedawno ukazała się gra pod tym samym tytułem, co film. Jest to klasyczna nawalanka, zawierająca jednak pewne oryginalne elementy. O co chodzi? W czasach Virtua Fighter trudno jest zadziwić graczy czymś nowym. Do tego samego wniosku doszli chyba autorzy gry, więc w The Crow wykorzystali dość osobliwy jak na "mordobicie" pomysł. Pamiętacie Alone in The Dark??? Tak... Statyczne tła plus trójwymiarowa grafika postaci. To właśnie spotkamy też w dziele Acclaima. Oczywiście, że od czasów legendy z Infogrames sporo się zmieniło. Po pierwsze, tła uzyskały nową jakość - więcej kolorów i wyższa rozdzielczość. Poza tym kolorystyka i mroczność doskonale podkreślają atmosferę gry. W wypadku The Crow zrezygnowano z wektorowych postaci, mamy za to próbkę możliwości techniki motion-capture. Każdy ruch jaki można zobaczyć na ekranie został sfilmowany i wrzucony do komputera. Czy jest tu więcej podobieństw do Alone in the Dark??? Tak dużych już chyba nie ma. Bo jeśli chodzi o sam sens gry, to w niczym nie przypomina naszego staruszka. W The Crow naszym zadaniem jest tylko i wyłącznie walka. Dostępnych mamy kilka ciosów nogami i rękoma, a do tego możemy podnosić butelki, noże i inne pistolety. Dość rzadko walczyć będziemy z jednym oprychem. Najczęściej będziemy musieli obić morde dwóm albo nawet trzem naraz, a jest to o tyle trudne, że ci faceci bardzo sobie nawzajem pomagają. Ale zemsta dodaje sił, więc chyba sobie poradzisz, Drogi Graczu!?

Jak już powiedziałem (albo i nie), Mortal Kombat to to nie jest, ale pomimo tego chce się grać. Żadnych znaczących wad w tym programie nie zauważyłem. No może tylko to, że do zadawania ciosów używa się jedynie dwóch klawiszy, a co za tym idzie i ciosów nie jest za wiele. Brakuje też trochę opcji gry na dwóch graczy. Ale cóż - bohater filmu był sam, to i w grze jest samotnikiem. Szkoda - bo grając z kimś jeszcze przeciwko komputerowi można by się pobawić w układanie jako takich strategii walki (ja go butelką w łeb, a ty po nerkach od tyłu :)). Autorzy gry zdali sobie sprawę z tego, że, aby osiągnąć sukces, nie wystarczy zrobić zwykłej nawalanki. Do i tak już ładnej gierki dodali wspaniały dźwięk i filmy przerywnikowe, które sprawiają, że grając w The Crow możemy pomyśleć, że oglądamy film. Dlatego też polecam tę gierkę każdemu, kto lubi bijatyki i podejrzewam, że część z przeciwników nawalanek z chęcią zagra w Kruka. Chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na fakt, że program ten nie powinien być rozrywką dla dzieci. Ciężko jest mi określić wiek, od jakiego można sobie pograć, ale na pewno nie jest to dziesięć lat.

YASIU

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ¢

Konkursy

Zanim zabierzecie się na wakacje, i nie będzie po Was śladu przez najbliższe dwa miesiące, rzućcie jeszcze okiem na Waszą ulubioną stronę z konkursami. Dziś masa rozwiązań, podsumowań, wyników i oczywiście następny pakiet bardzo pożytecznych rzeczy, które można u nas wygrać. Wszystko to, jak zwykle, przy nie przesadzonym wysiłku i maksymalnej satysfakcji (sama odpowiedź na pytania jest przyjemnością, mam nadzieję!). No to do rzeczy.

Zacznę chyba od legendarnego konkursu, który ogłosiliśmy gdzieś na początku drugiej połowy hitorii CD Actiona. Tak, tak - na pewno pamiętacie (sądząc po ilości przysłanych prac - chyba co drugi z czytelników wziął się za tworzenie gierek na „własny użytek"): Games Factory i Klick & Play. Te programiki z Europressu, choć mające niewiele wspólnego z tymi wszystkimi C, C++ i z poważnymi borlandowskimi kompilatorami, sprawiają sporo radochy przy robieniu gierek (a właściwie - składaniu ich z gotowych elementów). Tym, co tam napichciliście, podzieliliście się z nami, i na tym polegał ten konkurs. Parę najbardziej interesujących gierek zamieściliśmy na kwietniowym kompakcie, dziś - nagrody dla dziełek, które jakoś tam się wyróżniały. Pierwszą nagrodę - pełny pakiet Games Factory z Europressu otrzymuje *Tomasz Włodyka z Krosna* za swój twór *Air Fight*, bardzo sympatyczną i atrakcyjnie wykonaną strzelankę dla dwóch graczy - ten program zachwycił nawet takich mistrzów jak AtusitO GorO, którego wyciągnęliśmy do CD-Actiona prosto z salonów gier, zza pulpitu tych wszystkich 1942 i Galaxii (gdzie ogrywał wszystkich możliwych frajerów). *Sebastian Zarzycki z Łagowa Lubuskiego* natomiast, za ładnie zrobiony arkanoid *Mega Breakout Deluxe*, ma od nas „ponadprogramową" nagrodę - świetny produkt firmy Discovery Channel Multimedia - Connections: It's a Mind Game, z Jamesem Burkiem w roli głównej.

TERAZ PODSUMOWANIE KONKURSÓW Z NUMERU KWIETNIOWEGO.

Najpierw ten z okazji rocznicy CD Action. Okazało się, że wielu z Was jest z nami od samego początku, stąd nie mieli oni problemu z wymienieniem trzech gier, które opisaliśmy w pierwszym actionie. Nagrodę niespodziankę, czyli najnowszą strategię z Electronic Arts, KKND, otrzymują *Radek i Henryk Duklasowie ze Zgierza* (musicie się, Panowie, podzielić).

Jeśli chodzi o konkurs zorganizowany przez nas wraz Miragem, to nagrody otrzymują: *Joanna i Andrzej Balec z Olkusza, Paweł Berkowski ze Świętochłowic, Anna Cichocka z Konina, Anna Witiuk z Poznania i Adam Mikoszewski z Wrocławia.*

Dzięki Optimusowi Nexusowi przygotowaliśmy świetne produkty. Po udzieleniu odpowiedzi na parę prostych pytań nagrody otrzymują: *Encyklopedię Kosmosu - Jarek Rejs z Machnowa Starego; Encyklopedię Ssaków - Magda Budziłło z Gdańska-Brzeźna, Marcin Mieszkowski z Legionowa, Marcin Gąsiorek z Kłodzka*; natomiast egzemplarze programu *Moje pierwsze ABC* zostaną wysłane do *Jakuba Baranowskiego z Olecka i Tomasza Górskiego z Wyszkowa*. Mamy tu specjalną nagrodę - program nadzwyczajny ufundował Maris - *Discover Astronomy*, pierwsze kroki po astronomii otrzymuje *Kamil Cierczak*.

Konkurs dotyczący Polan i oswajania niedźwiadków cieszył się wielkim powodzeniem. Mieliśmy sześć programów, które powędrują do następujących graczy: *Jakuba Kozłowskiego z Radomia, Tomasza Owczarka z Ostrowa Wlkp., Kariny Rudek z Zabrza, Mariusza Dratwy z Wielenia, Iwony Łukowiak z Ostrowa Wlkp. i Maćka Rabizo z Fromborka.*

W ostatnim konkursie stawką były gry z Marksoftu. Otrzymują je następujące osoby: *Andrzej Bogucki z Warszawy, Michał Socha z Rudnika n. Sanem oraz Joanna Sokalska ze Świnoujścia.*

Uffff. Sporo tego prawda? Ale będzie jeszcze więcej. W dalszej części tej strony: nowe konkursy plus wielki anons (umieramy z niecierpliwości!).

A TERAZ NOWE KONKURSY.

Pierwszy konkurs zorganizowaliśmy razem z firmą **DD Komputery**, przedstawicielem LangMastera na Polskę. Jakie nagrody - oczywiście produkty z serii Langmaster: jeden egzemplarz *LangMaster Starter Kit 3 Beginner* oraz dziesięć egzemplarzy *LangMaster Starting Version* czeka na Was. Oto pytania - testy:

1. Korzystając z systemu LANGMaster można nauczyć sie języka:
   a) japońskiego
   b) angielskiego
   c) rosyjskiego
2. W skład systemu LANGMaster wchodzi słownik oraz kursy znajdujące się na:
   a) 1
   b) 3
   c) 13
   płytach CD - ROM.
3. Poszczególne kursy serii LANGMaster podzielone są na:
   a) 1
   b) 2
   c) 3
   poziomy zaawansowania.
4. Słownik LANGMaster Collins Cobuild Student's Dictionary oferuje:
   a) 283 000
   b) 238 000
   c) 200 830
   nagranych słów
5. Jakie wyróżnienia zdobył LANGMaster w tym roku w Polsce?
   a) Nagrodę Pocieszenia + Złotą Figę
   b) Złoty Medal Międzynarodowych Targów Poznańskich - InfoSystem '97 + wyróżnienie CD-ACTION
   c) Żarmensy + Przyczłapy do bulgulatora

Dalej mamy nadzwyczajne nagrody - część z nich zamieszczono na obrazku - perełki z Psygnosis: firmowa torba, koszulka z Discworld 2 (amerykański t-shirt Fruit of the Loom), kompakty z muzyką do Discworld 2 oraz dwa kompakty The Future is Now z muzyką do różnych gier z Psygnosis oraz podkładka pod myszkę z Discworld 2. Nagrody ufundowaliśmy wspólnie z **Psygnosis** i firmą **CD Projekt**, która jest oficjalnym przedstawicielem Psygnosisa na Polskę. Zadania nawiązują oczywiście do Świata Dysku:

1. Na podstawie cyklu książek jakiego autora powstała gra Discworld 2?
2. Wymień przynajmniej jedną postać z gry Discworld 2.
3. Jakiego rodzaju jest Śmierć w grze:
   a). męskiego
   b). żeńskiego

Następny konkurs dotyczy **Optimusa Nexusa** (który jest także fundatorem naród). Do wygrania trzy egzemplarze gry Tomek i Oskar prosto spod igły Optimusa Nexusa (szukajcie informacji w tym numerze CD Action), do wykonania jedno proste zadanie: wyślijcie do nas odpowiedzi na pytanie - „Jaki jest podtytuł programu Tomek i Oskar?"

Z okazji pojawienia się nowej wersji pakietu Microsoft Office 97, mamy dla Was parę upominków: kompakt z muzyką Anny Marii Jopek, podkładkę pod myszkę oraz koszulkę, które możecie otrzymać, jeśli wykonacie następujące zadania: wymieńcie przynajmniej trzy aplikacje, które wchodzą w skład pakietu MS Office 97.

Dzięki uprzejmości firmy **Avax**, mamy dla Was do rozlosowania pięć firmowych podkładek pod myszki. Odpowiedzcie na pytanie: jaki z opisywanych w niniejszym numerze programów jest autorstwa Avaxu.

Wreszcie redakcja **CD-Action** ma trzy programy do rozdania: kto chce dostać S.P.Q.R , musi odpowiedzieć na pytanie, jaki język był dominujący w starożytnym Rzymie?; Titanic: Adventures of out of Time może otrzymać ten, kto odpowie na pytanie: czym był Titanic - pancernikiem, statkiem pasażerskim czy nowoczesnym wahadłowcem NASA?; jest również do wygrania Tom Clancy SSN - wystarczy podać imię kapitana statku podwodnego Nautilius z powieści Juliusza Verne „20.000 mil podmorskiej żeglugi"?

O.K. I teraz anons. Otóż przygotujcie się, w numerze wakacyjnym CD Action, na wielki konkurs poświęcony Gwiezdnym Wojnom. Do wygrania między innymi dwa egzemplarze najnowszej gry związanej z Gwiezdną Epopeją - X-Wing vs. Tie Fighter! Szlifujcie swoją wiedzę!

Maksymalny wstrząs

Moja nauczycielka języka polskiego wbijała mi (i nie tylko mi) do głowy, że porządny tekst musi mieć wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Wstęp więc brzmi: Quake jest wielki, blablabla (te "blablabla" to maksymalnie skompresowane ze dwa kilobajty zachwytów, życiorys Johna Romero, historia gier FPP itp). A teraz możemy już przejść do meritum. Otóż molestowaliście nas w listach (niektórzy niemal co tydzień przysyłali kolejne żądania) o dodatkowe etapy do gier doomo-podobnych. Ha, czytelnik naszym panem, więc... macie to, co chcieliście! Oto dodatkowe etapy do Quake'a... i nie tylko etapy! Urok i potęga przeboju iD Software polega także na tym, że w stosunkowo prosty sposób możemy w znaczącym stopniu modyfikować kod tej gry, dodając tam rozmaite rzeczy, o którym się nawet jej twórcom nie śniło (np. Alien Quake, w którym zmieniono praktycznie wszystko - poza engine - od panelu informacyjnego, poprzez bronie, przeciwników (zgadnijcie w co strzelamy!), po grafikę poziomów). I oto przykłady tych możliwości.

BOTS

Czym jest BOT? To generowany przez komputer oponent (roBOT). Dzięki temu możesz np. grać w deathmatch bez konieczności namawiania swoich kumpli na małą partyjkę. Zamiast nich zawodnikiem(ami) steruje komputer. I steruje nadspodziewanie dobrze! Są też przyjazne booty, które można wykorzystywać w single- i cooperative-misjach. Zobaczcie np. bota Cujo - towarzyszy Ci ogromny, bojowy pies (identyczny z tymi, które występują w grze) i atakuje każdego, kto stanie Ci na drodze. Podobnie Zeus - osłania Cię prawdziwy Terminator (gość ma "spawarkę" z nielimitowaną ilością amunicji, jest niemal niezniszczalny i rozwala praktycznie wszystko, cztery Shamblery to dla niego tyle, co kichnąć!). Wprawdzie taki "goryl" zabija (dosłownie!) całą radość z gry, ale co się człowiek poczuje jak szef jakieś mafii, osłaniany przez wiernych ludzi, to jego!

Jak uruchomić BOTa? Cóż, tu nie ma żadnej reguły; poczytajcie dokładnie informacje dołączone do każdego takiego pliku i róbcie dokładnie to, co tam napisano. Najczęściej należy utworzyć w katalogu głównym Quake'a podkatalog o nazwie bota (np. Cujo) i przekopiować tam un-zipowaną zawartość zbioru, po czym uruchamiamy grę jako "Quake - game xxxx" (gdzie xxxx jest nazwą danego bota). Nie jest to zbyt trudne, a końcowy efekt jest niesamowity! Do wyboru macie z 8 rodzajów BOTów, więc można sobie powybierać i pogrymasić.

LEVELS

Misje (w sumie około 60) podzielono na trzy rodzaje: Single (tylko dla pojedynczych graczy), D_match (deathmatche!) i Multiplayer (do gry sieciowej, w trybie cooperative). Część misji multiplayerowych umożliwia wprawdzie grę pojedynczemu graczowi, ale ogranicza się to do spacerów po pustych pomieszczeniach (no chyba, że uruchomimy sobie jakiegoś wrogiego BOTa), natomiast wiele single-misji może też działać w trybie cooperative. Zalecam czytanie dokumentacji, w której dokładnie opisano przeznaczenie każdej misji.

Jak uruchomić dodatkowe etapy? W katalogu Quake znajdujemy podkatalog ID1 i tworzymy tam nowy podkatalog MAPS. Rozpakowujemy dany etap, kopiujemy jego zawartość do MAPS. Uruchamiamy grę, wywołujemy konsolę (klawiszem "tylda" czyli "~") i wpisujemy komunikat "MAP xxx", naturalnie xxx odpowiada nazwie danego etapu (np. MAP hell). Tu uwaga: dużo zależy od tego, jaką wersję Quake posiadamy, niektóre etapy mogą nie działać z wcześniejszymi lub z kolei zbyt "podrasowanymi" wersjami gry (szczegóły jak zawsze w dokumentacji). A jeśli coś, co teoretycznie powinno być OK, mimo wszystko nie będzie chciało działać... no cóż, pocieszcie się wieloma innymi

misjami (np. minimisją, w której bierzemy na cel mango-podobne stworzonko... cool!)

MISC

To programy służące do ogólnego uatrakcyjniania gry, zwiększające np. realizm poruszania się postaci czy dodające im nowe możliwości, np. wyposażające bohatera w dość niecodzienne gadżety, jak możliwość tworzenia holograficznych obiektów (taki holo-quake - na wzór holo-duke'a, który dodatkowo eksploduje przy kontakcie z wrogiem), umożliwiające stosowanie teleportacji, używanie flar... Albo takie umilenie deathmatchu: po minucie ciała poległych eksplodują, a urwane głowy unoszą się w powietrzu jak balony, plecaki poległych eksplodują po paru chwilach, a jeśli niesiemy w swoim plecaku pociski rakietowe, to jest szansa (proporcjonalna do ilości rakiet), że i on niespodziewanie wybuchnie, itp. Po szczegóły tradycyjnie już odsyłam do plików tekstowych. Zwrócę [bleeegggh!!! ;-)] jeszcze Waszą uwagę na niezły edytor poziomów do Quake'a (niestety tylko pod Windows'95).

MONSTERS

To w sumie programy oparte na podobnej (co w MISC) zasadzie, ale ukierunkowane głównie na zwiększenie możliwości bojowych występujących w grze potworów lub na zwielokrotnienie efektowności ich śmierci. Nie powiem - niektóre patche są naprawdę czadowe! (szczególnie te poprawiające zachowanie zombies).

WEAPONS

Tu albo ulepszamy już istniejącą broń (np. "granat gwoździowy" - po wybuchu sieje na wszystkie strony dziesiątkami gwoździ, co mocno zwiększa jego siłę rażenia, czy szybkostrzelny shotgun), albo dysponujemy zupełnie nowym uzbrojeniem (lava gun, laser rifle, samonaprowadzające się rakiety; jest i taka ciekawostka: wampirza siekiera; gdy sieczemy nią wroga, kradniemy mu energię [uwaga: nie używać jej na zombie!] itp.).

***

No i to byłoby (na razie) wszystko; myślę, że powinniście się dobrze bawić. Postaramy się co jakiś czas zamieszczać tego typu programiki i to nie tylko do Quake'a. Już dziś zwolennicy Duke Nuke'a 3D, by nie czuli się pokrzywdzeni pomijaniem ich ukochanej gry, na kompakcie znajdą coś dla siebie - około 150 misji! (single-player, deathmatch, cooperative mode). To Wam powinno wystarczyć do czasu, gdy nastąpi ciąg dalszy przygód Duke'a (a nastąpi, bez obaw, najprawdopodobniej już w przyszłym numerze i to tak, że oczy wam zbieleją!).

PETER PAN

WSZYSTKIE OPISANE TU PROGRAMY ZNAJDZIECIE NA COVER CD W TYM NUMERZE.

Zapraszamy do Quake C

O tym, że Quake jest doskonały, wie każdy. Mimo to tę kultową grę można udoskonalić jeszcze bardziej. Chłopaki z id Software odwalili tak dobrą robotę, że do ich dzieła nie jest potrzebny żaden specjalny, taki jak znane z innych gier - wydany przez firmę - edytor. Każdy może zrobić wszystko (lub niemal wszystko) samemu, za pomocą Quake C. Czym jest Quake C? Otóż jest to język programowania zbliżony do C++, umożliwiający, przy użyciu gotowych funkcji oraz standardowego zestawu instrukcji, całkowitą przeróbkę gry oraz dodawanie do niej całkowicie nowych elementów. Za pomocą Quake C stworzono nawet tak rozbudowane funkcje, jak sztuczna inteligencja - czyli tzw. boty. Programowanie w tym języku nie jest nawet tak skomplikowane, jak w "zwykłym" C++, gdyż większość czynności to wywoływanie gotowych procedur (np. teksturowania podaną teksturą), a problemem jest tylko podanie właściwego parametru (w tym przykładzie byłby to plik z teksturą).

Zdajemy sobie sprawę, że jest to zabawa raczej dla informatyków niż Quake-maniaków, ale po pierwsze jedno nie wyklucza drugiego (czego przykładem jest niżej podpisany), a po drugie - nauka nikomu jeszcze nie zaszkodziła, więc jeżeli chcielibyście dowiedzieć się czegoś o Quake C - piszcie. Jeśli odzew będzie duży, postaram się na łamach CDA przeprowadzić kurs języka - od podstaw, aż do tworzenia bota włącznie. Zaznaczcie tylko w listach, w jakim stopniu znacie składnię języka C++, gdyż możliwe, że będę musiał zacząć od tego. Kompilator Quake C zamieścimy w następnym miesiącu, natomiast reszta zależy już od Was.

Lord Yabol

Mroczna historia

I ponownie mamy mniej chaosu. Tym razem jednak zmiana nastąpiła za moją zgodą i nie grozi żadnymi konsekwencjami. W przyszłym numerze będą znowu cztery strony, więc nie trzeba się martwić. Aktualny numer przyniósł też inne zmiany. Redakcyjna ekipa Rolplejowców (RR) w osobach mojej i Yasia robiła sobie wycieczki po różnych imprezach wnoszących coś do światka RPG i wysmażyła z nich sprawozdania. Konkretnie chodzi tu o Szedariadę oraz częstochowskie spotkania z RPG, zorganizowane wspólnie przez firmę Optimus Bis i wydawnictwo MAG. Obie imprezy były ciekawe i warte zrelacjonowania, zwłaszcza że RPG to nie tylko komputer i Diablo czy Daggerfall, ale też mnóstwo innych rzeczy. Dla tych, którzy oczekują solucji jedna informacja: spokojnie za miesiąc do nich wrócimy - pozwólcie nam do naszego Królestwa przemycić od czasu do także inne, zapewne bardzo istotne, informacje. Próbkę macie dzisiaj. Dajcie znać, co o tym myślicie. Jeżeli spodoba się Wam to urozmaicenie, to w przyszłości możemy dodać i inne elementy: recenzje systemów fabularnych, gier karcianych itp. Zresztą poczyniliśmy już parę kroków w tym kierunku, co możecie zauważyć sami, przeglądając na naszej płytce katalog Chaos. Materiały do WFRP i Cyberpunk to dopiero początek. Niestety w tym miesiącu nie zdążyliśmy zamieścić na kompakcie nic o Vampire i Werewolf, ale co się odwlecze to nie uciecze i w przyszłym miesiącu znajdą sie tam na pewno. I to by było tyle, jeśli chodzi o wstęp.

Podczas gdy Yasiu z Dyziem przebywali na Szedariadzie, ja wybrałem się do Częstochowy, gdzie w dniach 9-10 maja odbyło się spotkanie z RPG zorganizowane przez wydawnictwo MAG i firmę Optimus Bis. Impreza była związana z promocją gier Warhammer, WarWind oraz wszystkich tych programów związanych ze światem BattleTech, wydanych właśnie w naszym kraju przez Optimusa. Jeżeli chodzi o Warhammera, to jest to ni mniej ni więcej, tylko Shadow of the Hornet Rat - gra, z którą wiąże się cała historia. Ukazała się ponad rok temu i została dokumentnie zniszczona przez media - nie stało sie tak jednak dlatego, że była ona słaba, ale z tego powodu, że wyprzedziła swój czas. W okresie, gdy najszybszym komputerem był P-60, a Win 95 zaczynał dopiero pojawiać się na rynku, produkt żądający dziewięćdziesiątki piątki musiał chodzić wolno i "krzaczyć się", zwłaszcza, że tak naprawdę, to w przeważnie "sypał się" raczkujący jeszcze wtedy Windows. Wady dotyczące prędkości (czyli jej brak) wzięły się stąd, że Warhammer kasował wyglądem nawet to, co pojawia się obecnie. Po prostu perfekcja. Przyznam, że z powodu tych wszystkich problemów sam po namyśle zrezygnowałem z kupna gry. Teraz jednak nadchodzą jej wielkie dni (na moim P 166 chodzi aż za szybko i absolutnie nie sypie się). Po co to piszę? Po to, że komputery z odpalonym Warhammerem były wręcz obłagane przez graczy. Ale wyprzedziłem trochę kolejność (Chaos rulez!), więc zacznę od początku.

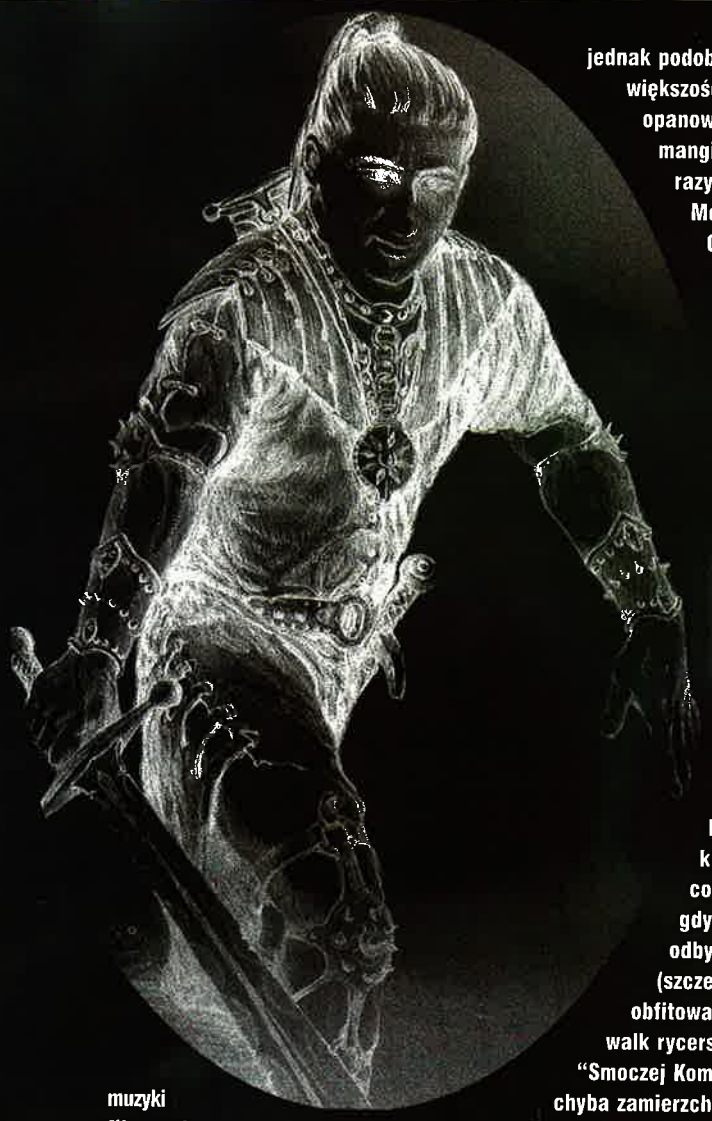
Impreza odbyła się w salonie Optimusa, w centrum Częstochowy. Na terenie sklepu rozlokowano pięć komputerów (na dwóch Warhammer, na dwóch WarWind, na jednym Mechwarrior 2), ekspozycję Optimusa z grami i programami, stoisko MAGa z systemami fabularnymi, karcianymi i przeróżnymi akcesoriami do gier, wystawa pomalowanych figurek do Warhammer Fantasy Battle i Warhammer 40K oraz mnóstwo figurek na sprzedaż (5% taniej niż zwykle) do obu wymienionych systemów oraz Warzone. Jeżeli chodzi o stoisko z systemami, to było tam prawie wszystko, co możemy kupić w naszym kraju, a także książki i numery Magii i Miecza (tylko dlaczego nie było Vampire? Wreszcie kupiłbym sobie polski podręcznik). Oczywiście to nie wszystko. Przez cały czas odbywały się "zawody" w BattleTecha i Warzone, turnieje Kultu (gra karciana w polskiej wersji językowej - moim skromnym zdaniem o wiele lepsza od Doom Troopera) oraz konkurs wiedzy o Warhammerze, i ogólnie o grach RPG, przy czym, o ile ten pierwszy był w miarę prosty, to turniej RPG, przygotowany przez wydawnictwo MAG, można określić jako dość skomplikowany (odpowiedziałem na wszystkie pytania, ale rebusu nie rozwiązałem). Najbardziej rozbawiło mnie pytanie "kim jest Palpatine?". Możliwa odpowiedź - "Jednym z trojaczków księżniczki Lei". W ogóle pytania były świetne. Impreza cieszyła się sporą

frekwencją. Od Optimusa usłyszeliśmy, że zamierzają wydawać w Polsce wszystkie gry ze znaczkiem Games Workshop, i nie tylko. W każdym razie całość stuffu związana ze światem Warhammera oraz BattleTecha zostanie do nas sprowadzona. Oprócz tego na przykład wpadł mi w ręce pack, którego częścią była gra Thunderscape - odjazdowy rolplej, o którym u nas mało kto słyszał. Teraz dzięki Optimusowi będzie można go kupić w polskich sklepach i na dodatek taniej, wraz z innymi grami. Najbardziej ucieszyła mnie informacja, że firma sprowadzi do Polski Space Marine'a. Zapowiedź tej gry pojawiła się w marcowym CDA, przy czym napisałem, że wątpię czy ktoś w z naszych dystrubutorów będzie nią zainteresowany, a tu proszę - taka niespodzianka, co prawda polska premiera przewidziana na kwiecień nie odbyła się, ale to już jest winą producenta. (Korzystając z okazji chciałbym skorygować buraka, którego popełniłem w podpisie do obrazka w artykule o SM - miało być: "Prawda, że wygląda ślicznie?", a nie "Prawie, że wygląda ślicznie" - co do piękna garganty nie ma przecież żadnych wątpliwości). Ale wróćmy do tematu. W przyszłości Optimus zamierza organizować regularnie imprezy podobne do tej, którą odwiedziliśmy, gdzie RPG fabularne przeplata się z komputerowym. Po pierwszej można temu cyklowi wróżyć spore powodzenie (choć było jedno małe niedopatrzenie - po prostu zabrakło miejsca - gdyby impreza odbyła się w większym pomieszczeniu, można by ustawić kilka stołów do rozgrywania sesji fabularnych i stworzyć coś w rodzaju minikonwentu). Mam nadzieję, że Optimus przyczyni się do tego, że z RPG w Polsce będzie tak jak w cywilizowanym świecie i przychodząc do sklepu z akcesoriami będzie można przy okazji pograć sobie sklepowymi figurkami na sklepowym stole np. w Warhammer Fantasy Battle (we Wrocławiu można grać w sklepie, ale figurki trzeba mieć swoje). Przy okazji: niektórym podczas lektury tego tekstu może się wydawać, że jest on sponsorowany przez Optimusa. To nieprawda - entuzjastyczna opinia pochodzi wyłącznie ode mnie (krótko mówiąc nie dostałem "w łapę") - po prostu jestem pod wrażeniem profesjonalnego podejścia, tym bardziej od strony ludzi, którzy do tej pory nie zajmowali się zbytnio RPG. W każdym razie teraz młócę zawzięcie w Warhammera (wersja sprowadzona przez Optimusa jest już "odburaczona" i nie zawiesza się, jak to miało miejsce z pierwszą edycją), abyście za miesiąc zobaczyli artykuł na ten temat. A tymczasem radzę rozejrzeć się po sklepach za pudełkiem z charakterystycznym logo. Później może się okazać, że już wszystko wykupili. Na razie zdradzę tylko, że ocena będzie wynosiła 9/10 (niestety 10 jest tylko dla przeboju roku, a reszta redakcji jakoś nie potrafi zrozumieć, że SotHR powinien otrzymać 11). Tymczasem kończę i zapraszam do lektury artykułu Dyzia.

LORD YABOL

W dniach od 30 IV do 4 V 1997 r. we Wrocławiu odbył się Ogólnopolski Konwent Miłośników Gier Role-Playing "Szedariada IX", prawie w całości zorganizowany przez wrocławski KMGF "Melkor". Mimo że oficjalne rozpoczęcie zostało przewidziane na godzinę 12.00 dnia 1 Maja (czwartek), organizatorzy poinformowali, że pierwszych uczestników będą wpuszczać już w środę o godzinie 18.00. Rozpoczęcie nie obyło się jednak bez małych ekscesów, kiedy to okazało się, że do szkoły nr 19 - na terenu konwentu, przybyli będą wpuszczani z co najmniej godzinnym opóźnieniem. Zatem nie należy się dziwić, że "jeszcze niedoszli" uczestnicy umilali sobie czas, wykrzykując rozmaite epitety pod adresem organizatorów. Dość śmiesznym okrzykiem, wziętym chyba prosto ze stadionu, wydał mi się ten, który wnet podchwycili wszyscy oczekujący, tzn. "Wolna Polska bez Melkoru". Na szczęście odpowiedzialni za bałagan szybko wzięli sobie życzenia uczestników do serca i proces sprzedaży identyfikatorów, a także zajmowania pomieszczeń przebiegł niesłychanie sprawnie i szybko. Ci, którzy nie byli jeszcze na podobnej imprezie, niech nie biorą sobie tego za bardzo do serca, bo to stary zwyczaj, żeby uczestników nie wpuszczać zgodnie z planem.

Przewodnim tematem konwentu był World of Darkness. Po terenie konwentu biegało bardzo dużo bardzo mrocznych ludzi. Prawdopodobnie spowodowała to obietnica organizatorów, że odpowiednie przebranie spowoduje zmniejszenie opłaty za wejście na konwent (28 zł). Zniżka przysługiwała także kobietom (dało się zauważyć kilku osobników udających płeć odmienną - mieli pecha - ochrona sprawdzała dokładnie). Przez cały czas trwania imprezy odbyło się wiele konkursów w kategorii "wiedzy o Świecie Ciemności" (Changelling, Wraith, Vampire, Werewolf, Mage), "wczucia się w atmosferę Świata Ciemności". Odbył się również Mroczny Bal, który - jak twierdzili eksperci - przeszedł najśmielsze oczekiwania. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że bal został opanowany przez wilkołaki, co nie podobało się niektórym wampirom, które jak wiadomo psowatych nie kochają. Dla uczestników nieszczególnie gustujących w tym temacie, a chcących również sprawdzić swoją wiedzę przygotowano następujące konkursy: mitologiczny, klubowy wiedzy o fantastyce, wiedzy o RPG, "Nie tylko dla orłów", "Tylko dla orłów", znajomości



muzyki filmowej itp. Bezkonkurencyjni w tych ostatnich dziedzinach byli uczestnicy z wrocławskiego KMPiF-u VALHALLA (ja, Yasiu i paru jeszcze), którzy zajmowali najwyższe miejsca w niemal wszystkich konkursach.

Na konwencie nie zapomniano również o miłośnikach systemów bitewnych, a także karcianego Role-Playing. Każdy wolny fragment stołu czy innej płaskiej powierzchni został opanowany przez fanatyków strategii czy męczenia kawałków papieru. Odbyły się turnieje Warhammer Fantasy Battle, STAR WARS, Magic the Gathering, Kult. Szczególnie w tym ostatnim organizatorzy wykazali się wyjątkowym zaangażowaniem, sprowadzając nawet "oficjalnego" czeskiego (cha cha) arbitra, który przywiózł ze sobą czeskie zasady, z którymi jest tak , jak z czeskimi filmami - nikt ich nie rozumie.

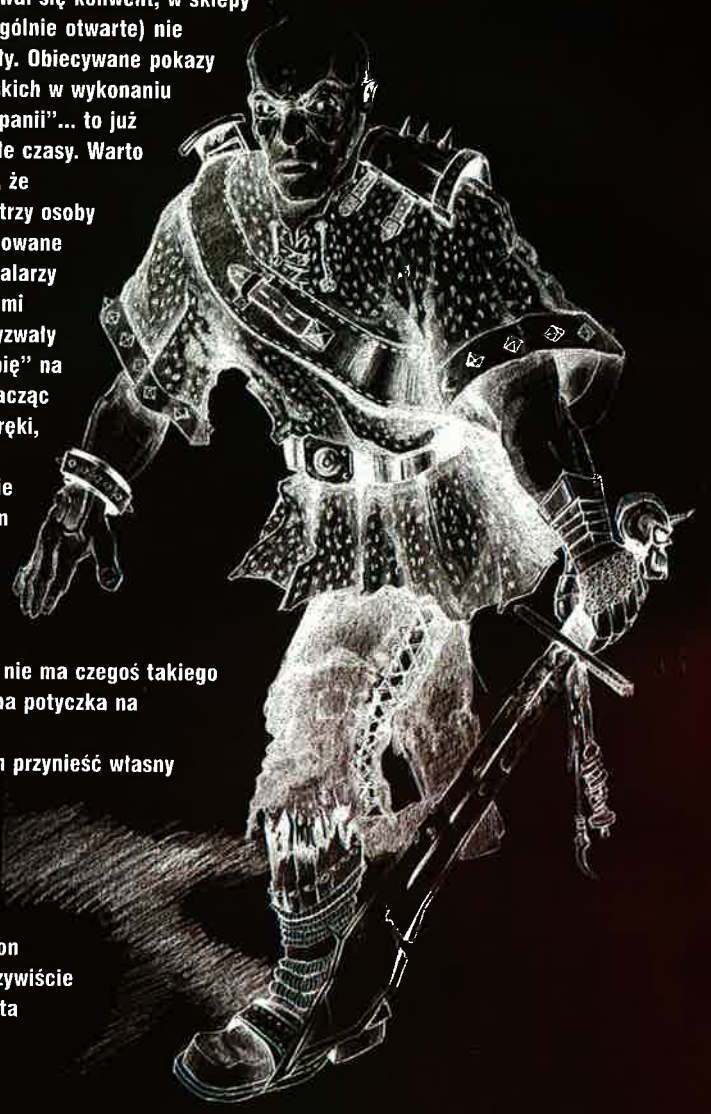
Uruchomiona również została sala filmowa, gdzie można było obejrzeć zarówno klasykę światowego kina, jak i najnowsze filmy, które nie tak dawno zawitały do naszego kraju. Nie wszystkim jednak podobało się to, że przez większość czasu pokój ten opanowany był przez fanatyków mangi oglądających po kilka razy dziennie Akirę i Heavy Metal, który mangą nie jest. Oprócz filmroom'u uczestnicy mogli korzystać z usług antykwariatu, jak również z doskonale wyposażonego sklepu, który wraz z upływem czasu stracił swój szeroki wybór. Nie można jednak było nie zauważyć kilku poważnych "uchybów". Jak to już chyba stało się tradycją ostatnich szedariad, atrakcje, które zostały zapisane w informatorze przedkonwentowym, w ogóle się nie odbyły. Przykładów można podać kilka, choćby brak bufetu, co było rzeczą poważną, gdyż okolice szkoły, gdzie odbywał się konwent, w sklepy (szczególnie otwarte) nie obfitowały. Obiecywane pokazy walk rycerskich w wykonaniu "Smoczej Kompanii"... to już chyba zamierzchłe czasy. Warto tutaj wspomnieć, że pierwszego dnia trzy osoby błędnie poinformowane przez dwóch kawalarzy zwanych Gibsonami (Yasiu+Dyziu) wyzwały "Smoczą Kompanię" na pojedynek, nie bacząc na ryzyko utraty ręki, nogi czy innego członka. Zabawnie się stało, że jeden z organizatorów, do którego zgłosili się ci ludzie, nie powiedział im, że nie ma czegoś takiego jak turniej czy inna potyczka na konwencie, a jedynie kazał im przynieść własny sprzęt (hi Lemon). Dla miłośników RPG na żywo zorganizowano LARP'a (Live Action Role-playing), oczywiście w konwencji Świata Ciemności.

Jeżeli miałbym porównywać te Szedariadę do ostatniej, to wypadła nieźle, jeżeli jednak ocenić ją ,biorąc pod uwagę opinie uczestników, to... trzeba będzie naprawdę wiele zrobić, aby przy organizowaniu następnej być pewnym, że przyjedzie na nią tyle osób, aby powiedzieć o niej - udana.

Na koniec przestroga dla organizatorów. Mimo, że jako gościom przysługiwały nam identyfikatory koloru niebieskiego, takowych nie otrzymaliśmy. Nie dlatego, że ich po prostu nie było - Melkorianie twierdzili, że są wyliczone, co było wierutną bzdurą, ponieważ na koniec imprezy zobaczyliśmy pudełko wypełnione nie użytymi niebieskimi identyfikatorami. Nie lekceważcie potęgi prasy! Następnym razem mają być niebieskie!

Dyziu

P.S.
Pozdrowienia dla całej Valhalli - sekcji krakowsko-wrocławskiej i dwóch najprzyjemniejszych ochroniarzy: Radka i Piotrka.



Poradnik hackera #2

Cóż, nie będę ukrywał - miło mi, że mój skromny artykulik, poświęcony włamywactwu do gier, wywołał (dość nieoczekiwanie) tak duży odzew. Trochę mnie to nawet wystraszyło - niżej podpisany nie dość, że nie jest informatykiem (a nawet, co gorsza - lubił zawsze historię, a nie cierpiał matematyki), to na dodatek do wszystkiego, co wie na ten temat, doszedł (prawie) samodzielnie, stąd moja wiedza teoretyczna jest hm... mizerna. I teraz mam Was uczyć... Ale z drugiej strony dzięki temu (jak myślę) potrafię się wczuć w skórę człowieka, który chciałby ewentualnie spróbować coś "pomieszać" w grze, i poprowadzić go "za rączkę". Zacznę więc od tego, że takie amatorskie hackerstwo jest tak naprawdę równie trudne jak stuknięcie młotkiem w rurę, a cała sztuka polega na tym, by WIEDZIEĆ gdzie stuknąć. Opanowanie "zasad stukania" to cel moich "lekcji".

W dzisiejszym odcinku chciałbym zrobić większą dygresję i opowiedzieć Wam o niebezpieczeństwach związanych z włamywactwem do save'ów gier. Efektem mieszania często jest tu zawieszanie się gier lub, co gorsza, jakieś dziwne "przekręty" podczas rozgrywki (np. niespodziewane i na pozór bezsensowne zmiany rozmaitych parametrów - nawet tych, których nie modyfikowaliśmy!), niekiedy pojawiające się dopiero po jakimś czasie od naszej ingerencji. Czemu się tak dzieje? Zawieszanie może być naturalnie skutkiem wpisania jakiejś wartości do nieodpowiedniej komórki (myślimy, że modyfikujemy stan kasy, a okazuje się, że "skaszaniliśmy" właśnie jakiś Bardzo Ważny Element Gry). Ale załóżmy, że mamy 200% pewności, iż dobrze zidentyfikowaliśmy dany adres. Czemu więc gra się zawiesza? Omówmy to na fikcyjnym przykładzie: w jakiejś grze RPG podkręcamy sobie np. ilość energii magicznej (mana) z powiedzmy $2A [czyli 42] na miłe oczom $FF [255]. Wszystko potem gra, jesteśmy napakowani maną jak Arnold sterydami, świat jest piękny... Po czym np. napotykamy bandę orków, smażymy ich w pierwszym starciu jakimś potężnym fireballem na skwarki, następuje koniec tury... O, fuck!! Albo gra się kaszani, albo okazuje się, że ilość naszej mana spada niespodziewanie do np. 03, a przy okazji zmieniła się np. inteligencja postaci (i to na gorsze). Co się dzieje?! Ano zawiniła tu "chciwość" gracza i brak orientacji w informatycznym abecadle.

Zanim wyjaśnię to dokładniej, na chwilkę skończmy z tymi bardzo teoretycznymi rozważaniami - dla relaksu pora na nieco konkretniejsze informacje. W poprzednim artykule pisałem, że po przeliczeniu wartości liczby dziesiętnej na heksy, jeśli zawiera się więcej niż w dwu elementach, dzielimy ją na dwucyfrowe wartości, celem dalszej obróbki (np. 3ACD to 3A CD). Tu od razu ktoś może mieć wątpliwość: "no dobra, ale ja otrzymałem wartość składającą się tylko z 3 cyfr, np. 14A. I jak to podzielić?". Otóż zasada jest taka, że w naszych rozważaniach NIE MA czegoś takiego jak liczba składająca się z nieparzystej ilości elementów. Co więc zrobić z bezczelnie nieparzysto-cyfrową wartością 14A? (A właściwie $14A, ponieważ zapamiętajcie raz na zawsze, że pisząc jakiekolwiek wartości heksadecymalne, poprzedzamy je znakiem $, by odróżnić je od wartości zapisanych w systemie dziesiętnym). Jak więc poradzić sobie z liczbą $14A? Rada jest jedna: w przypadku liczb heksadecymalnych, składających się z nieparzystej ilości cyfr (i liter), dopisujemy zero na początku ciągu. Czyli nie mamy już $14A, a $014A. Teraz jej podział na dwuelementowe kawałki przestał być problemem, prawda?

Wracamy do teorii! (Musicie ją mieć opanowaną, choćby w minimalnym stopniu). Jak nasz PC-et zapisuje liczby? Otóż, jak wiadomo, przekłada je na bajty. W systemie heksadecymalnym w jednym bajcie można maksymalnie wpisać wartość $FF (255). A co będzie, jeśli trzeba zapisać wyższą wartość? Wykorzystuje się do tego kolejne (sąsiednie) bajty i stąd, by zapisać wartość 43.981 (w heksie $ABCD), PC zajmuje dwie sąsiednie komórki, wpisując do nich kolejno CD i AB (a czemu tak od końca - o tym przy następnym spotkaniu, by nie zamącić Wam w głowach). Otóż załóżmy teraz, że w omawianej, hipotetycznej grze RPG, maksymalna ilość mana, jaką przewidział scenarzysta dla najbardziej nawet zaawansowanych postaci, miała nie przewyższać 100 (czyli $64 w heksach). Programista więc zarezerwował tylko jedną komórkę na zapis wartości tego parametru. A teraz taki początkujący hacker wstawia tam FF (albo i FF FF). Po wpisaniu FF FF gra się natychmiast zawiesza. Why? Bo sąsiednia komórka mogła być odpowiedzialna za np. ogólną kondycję danej postaci (gdzie przewidziano wartości 0 - zdrowy, 1 - ranny, 2 - martwy) i wpisanie FF, a więc wartości nieprzewidzianej przez autora kodu, powoduje "ogłupienie" komputera, który nie wie jak to zinterpretować... a to oznacza najczęściej zawieszenie się gry. Dobra, to jest zrozumiałe. Ale czemu dzieją się takie cuda z wartościami mana i inteligencji? No cóż, eto wsio very proste. Gracz zwyczajnie... "przekręcił licznik"! Po usmażeniu orków komputer dodał nam punktów doświadczenia, a to z kolei owocuje zwiększeniem liczby mana o np. 10 pkt. Komputer dodaje więc do $FF 10 (czyli $0A) i w efekcie uzyskujemy wartość 265, czyli w heksach $0109 (co komputer widzi jako 09 01). Zwróćcie uwagę, że ta liczba zapisana jest już w DWÓCH bajtach! W miejsce wpisanego FF wstawione zostaje więc 09, przez co nasza mana spada katastrofalnie. Co więcej, komputer wpisuje także liczbę 01 w sąsiedni rejestr, w którym zapisana jest akurat np. inteligencja postaci. I proszę, mamy teraz za swoje: zamiast potężnego maga, o przyzwoitej inteligencji, prowadzimy totalnego kretyna, o bardzo mizernej ilości mana. Czy na pewno o to chodziło człowiekowi, który modyfikował stan gry? Wnioski: myślcie, ludziska, zanim coś namieszacie w save, przewidujcie konsekwencje swoich działań i - jak mówi powiedzonko - gdy wyjadasz komuś zupę z talerza, to rób to łyżeczką, a nie chochlą!

Ufff... na dzisiaj będzie to zasadniczo koniec. Nie bądźcie rozczarowani, że praktycznie tylko się wymądrzałem, nie podając żadnych konkretnych wskazówek do dalszego modyfikowania np. HM&MII. Ale tak trzeba - pierwszy artykuł miał Wam pokazać, że takie niewinne hackerstwo leży w Waszym zasięgu, jeśli jednak mamy się solidniej zająć tematem - jeśli macie rozumieć to, co robicie - trzeba także nieco poteoretyzować. Ale żeby nie było narzekań... kto ma w domu grę Krush, Kill'n'Destroy (KKND)? Modyfikacja dotyczy ilości ropy. Jej ilość zapisana jest w... pierwszej linii (jakie to miłe ze strony autorów...) save'a gry, począwszy od 9 komórki w rzędzie (przetestowałem do wartości FF FF FF - działa!). Co robić dalej - wiecie już z pierwszej lekcji. Miłego modyfikowania!

Draco

APEL. Namieszałeś skutecznie w jakiejś grze - nadeślij wyniki (przykładowo: w grze XXX energia jest w save pod adresem XYZ, a kasa pod adresem YYY). Z chęcią to "drukniemy" (plus nazwisko czy xywkę hackera). A jeśli masz już jakieś doświadczenia w tej dziedzinie i chcesz się nimi podzielić - też napisz. Ludzie będą Ci wdzięczni, zyskasz sławę, honorarium i pomożesz bliźnim. Hackerzy - do piór (i edytorów)!

Scene News !!!

- grupa Orange przygotowuje demo na Assembly'97, i prawdopodobnie demo będzie wyprodukowane TYLKO przez "starą gwardię": Hoplite, Der Piipo i Dune (choć krążą plotki, że muzykę zrobi Carebear, ale o tym sza :))
- znany polski koder Warlock przeszedł z Absence do Poison, podobno grupa ta przygotowuje dwa dema na raz!
- w dniu, w którym piszę newsy, Scorpik, Falcon i Key G siedzą w studiu i nagrywają własną płytę CD.
- Exmortis produkują demo na party WIRED'97
- zaproszenie na WIRED'97 przygotowują Imphobia & Pulse.
- Sharon/Artwork pracuje nad demem na PC.
- na Mekka/Symposium Crash/Polka Brothers pokazał mi preview swojego dema na PC... czyżby Polka Brothers zamierzało powtórzyć sukces z Amigi?
- Statix przyłączył się do Acme, a Psychic Link prawdopodobnie zostanie rozwiązane (brak aktywności innych członków)
- krążą plotki, że ukaże się nowe Crystal Symphonies, tym razem na PC. A propos Phenomeny, Mantronix nagrywa solową płytę!
- slideshow Lazura nazywa się, nie jak podaliśmy '30', a '5977' i jest już skończony.
- podobno Silver Eagle oraz Flame z Pygmy Projects dostali propozycję współpracy z Hybrid (pracuje tam Destop/CNCD, engine tej firmy wykorzystany został w demie 'Inside')
- Budyń- #2 powinien ukazać się w najbliższym czasie. Do zdobycia na: ftp.arosnet.se/demo i www.hornet.org/demos/incoming.
- piąty i zarazem ostatni już numer Bad Newsa już wkrótce!
- 12/13 lipca'97 odbędzie się już czwarta edycja Intel Outside'a! Tym razem jako party-town wybrano Włocławek. Impreza będzie wieloplatformowa; PC/Amiga/C64/Atari. Oprócz standardowych kompotów przewidziano kilka niespodzianek. Dalsze informacje na stronie: http://www.intel. outside.4.wlocl.pl
- krakowskie party, przewidziane na 9/10 lipca, nie odbędzie się w tym terminie. Dalszych informacji należy spodziewać się w wakacyjnym numerze CD-A.

Newsy przygotował: Unreal/Pulse & Cortez

SCENEST'97

W dniach 4-6.04.1997 odbyło się największe węgierskie party - Scenest. To już trzecia edycja tej imprezy, która z roku na rok cieszy się coraz większą popularnością i uznaniem światowej sceny. Nie można oczywiście powiedzieć, że dorównuje prestiżem norweskiemu The Gathering, duńskiemu The Party czy też niemieckiej Mekce, jednak jestem przekonany, że warte jest większej uwagi, niż niektóre polskie tego typu zloty. Sama ilość przybyłych partowiczów może potwierdzić moją opinię. Budapeszt najechało ponad 1300 osób (na warszawskim Intelu pojawiło się zaledwie 1000). Teraz może o samej organizacji... wszystkie konkursy odbyły się bez żadnych opóźnień, o wyznaczonych godzinach. Przy wejściu każdy uczestnik otrzymał elegancki identyfikator i dyskietkę z programem do głosowania, za co trzeba było wybulić 900 forintów (czyli 18 zł). Za party place posłużyło technikum mechaniczne, doskonale nadające się do tego typu imprezy, przede wszystkim ze względu na dużą aulę i wysokiej klasy sprzęt nagłośnieniowy, stanowiący wyposażenie szkoły. Sam bigscreen nie był jednak zbyt ciekawy ze względu na jego wielkość (nie był aż taki big) i problemy z jasością obrazu:(

Atmosfera party wywarła na mnie duże wrażenie Przede wszystkim nie było żadnego wandalizmu i obyło się bez interwencji ochrony. Na party-place można było konsumować alkohol, jednak nikt z nim nie przesadzał. Podczas competitions ludzie doskonale się bawili, reagując bardzo entuzjastycznie na prezentowane produkcje. Co mnie najbardziej zaskoczyło, to fakt, że swoją dezaprobatę wobec dem nudnych i zrzynek widownia także okazywała klaszcząc, dając w ten sposób znać organizatorom, że już czas je przerwać i przejść do następnego (na naszych party widownia reaguje bardziej... hmmmm... spontanicznie). Przyjemne było także to, że non stop ktoś czuwał nad czystością całego obiektu, toteż nie widać było walających się śmieci, a i toalety były zawsze czyste (pewnie myślicie sobie, że dziadzieję na starość, zwracając uwagę na takie drobnostki). Ok.... przejdźmy może do konkursów.

Rozegrano je w trzech kategoriach: C-64, Amiga i PC . Na pierwszy ogień poszły jak zwykle utwory muzyczne (w każdej kategorii odegrano 15 wyselekcjonowanych kawałków). Te na C-64 przypominały grające karty pocztowe, ale cóż więcej można wycisnąć ze starego poczciwego "komcia"? Utwory 4-kanałowe też nie były zbyt ciekawe, natomiast multichannele oprócz kilku wyjątków były po prostu żenujące. No cóż.... uważam, że Polacy potrafią o wiele więcej w tej dziedzinie pokazać i nasze music-competition zdaje się być zdecydowanie bardziej porywające. Zresztą możecie sami się o tym przekonać - cały Stuff jest na naszym krążku [od redakcji: niestety pójdzie w odcinkach, siła wyższa]. Następną konkurencją było ray-compo (czyli renderingi i raytracingi). Tu już było trochę lepiej, choć wydawać się może, że i tak nasze są lepsze. Jeżeli chodzi o grafiki, to Węgrzy mogą się pochwalić kilkoma dobrymi autorami (mi osobiście podobały się najbardziej rysunki Racka, Victima i Neutrona). Po tych trzech konkurencjach nadszedł czas na Lame-compo (czyli totalnie lamerskie demka). Tu muszę przyznać, że węgierskie podejście do tematu jest znacznie bardziej interesujące niż nasze. Na polskich party do tej konkurencji stają produkcje przedstawiające jakieś sinus-scrolle, zbereźne rysunki, wykonane chyba lewą nogą, i muzyczki disko-polo. Jedynym wyjątkiem jest seria Captain Culp (czyli krótkie filmiki animowane, zawierające wyjątkowo czarny humor). Na Scenest pokazano 13 produkcji, z których każda to kilkunastominutowa animacja, wyśmiewająca węgierską telewizję, seriale telewizyjne, reklamy i znane osobistości. Najbardziej zabawne było demko stworzone na amidze, które zawierało około pół godziny digitalizacji z "Wojen gwiezdnych", z tym że dubbing został całkowicie zmieniony, tworząc w ten sposób historię mówiącą o walce amigowców (czyli rebelii) z użytkownikami Windows 95 (czyt. Imperium, z Billem Vaderem w roli głównej). Wszystkie animacje prezentowały się naprawdę dobrze (widać było, że graficy przyłożyli się do pracy), szkoda jednak, że teksty są po węgiersku (przez co nie umieściliśmy tych produkcji na CD).

Ostatnią (i jednocześnie najważniejszą) rozegraną konkurencją było demo-compo. Rzeczy prezentowane na C-64 odstawały znacząco od tych prezentowanych np. na The Party (pamiętam, jakie zdziwienie i prawdziwy podziw wywierały mapowane, oświetlane wektorówki,

SCENEST'97

doomopodobne korytarze, czy też bumpy). Tego typu rewelacji na Scenest zabrakło, a szkoda, bo właśnie C-64 moim skromnym zdaniem najbardziej nadaje się do pokazywania kunsztu programistów. Amigowe demo-compo nie odbyło się z bardzo prostej przyczyny.... do konkursu nie stanęła ani jedna produkcja (czyżby węgierscy amigowcy wymarli?). Teraz trochę o pecetowych demkach.
W konkursie pokazano kilkanaście naprawdę odlotowych kawałków. Jestem bardzo zdziwiony wysokim poziomem prezentowanych prac, zawsze wydawało mi się, że Węgrzy nie potrafią zbyt wiele. Jednak jest zupełnie inaczej. Po obejrzeniu zaprezentowanych demek przekonałem się, że chłopaki oprócz standardowego powielania 'wytartych' efektów mają także wiele własnych pomysłów (wielokrotnie bardziej skomplikowanych, niż te z demek pokazanych na The Gathering). No cóż... na polskich party obejrzeć można co najwyżej dwie-trzy dobre produkcje, z których bez problemu wskażemy tę najlepszą, godną pierwszego miejsca. Na Scenest wszystkie demka w równym stopniu prezentowały się dobrze (biorąc pod uwagę efekty jak i sam design) i naprawdę trudno było wyłonić zdecydowanego faworyta.

Wszystkie konkursy rozegrano w nocy z soboty na niedzielę, przy czym ostatni zakończył się o 8:00 rano. Teraz każdy miał czas na wypełnienie voter - disków. Dzięki programowi samo podliczanie wyników trwało chwilkę (organizatorzy ustrzegli się mozolnego przerzucania ton karteluszków i ew. omyłek przy zliczaniu). Już o 10:00 ogłoszono zwycięzców i rozdano nagrody. Jeżeli można powiedzieć, że zwycięzców gfx, ray i msx nagrodzono bardzo mizernie, to twórcy zwycięskich dem i intr mieli się z czego cieszyć (każdy z nich otrzymał 500 marek i bon na następne 1000, do wykorzystania w sklepach sponsorów). Około 11:00 było już po imprezie, ludzie porozjeżdżali się do domów, szkołę w szybkim tempie uprzątnięto i przygotowano do poniedziałkowych zajęć.

Podsumowując, party było udane. Dużo ludzi (w tym ok. 30 gości z zagranicy), wysoki poziom demek, zdrowa atmosfera, dobra lokalizacja i organizacja. Już teraz wiadomo, że w przyszłym roku odbędzie się Scenest 4, którego na pewno nie omieszkam odwiedzić.

SCORPIK

Competition results

PC Demo Compo:

1.	Martian by Euthanasia	(332p)
2.	Plastik by Chrome	(328p)
3.	Deviance by Remal & Frame 18	(223p)
4.	Stones by Promise Home Entertainment	(165p)
5.	Inhuman by Exhumers	(147p)
6.	Religion by Shock!	(107p)
7.	Nature by Mortal Compact	(072p)
8.	Psalm by Fresh	(068p)
9.	Autospace by Fresh & O-Zone	(044p)
10.	TMA by United Force	(017p)

PC 64K Intro Compo:

1.	Fever! by Exact	(289p)
2.	Junk by Axioma	(208p)
3.	Evade 2 by Procreation	(106p)
4.	Psitron	(098p)
5.	Uh! by Pulse	(093p)

PC 4K Intro Compo:

1.	Kishamis by Larry/CaPaNNa	(310p)
2.	Gold by Tbyte	(147p)
3.	Firgbump by Matyi/Keen Team	(132p)

Graphics Compo:

1.	Floaty by Das/Shock!	(293p)
2.	Victim of the Fate by Ward/Enlightenment	(286p)
3.	GetTime by EdoUno/Euthanasia	(264p)
4.	MBitch by GaBe/Promise Home Entertainment	(114p)
5.	Martian by KvAzAr/Euthanasia	(107p)
6.	Mantis by BlaisE/SavagE Group	(070p)
7.	Tears by Lazur/Pulse	(043p)
8.	Black!Ice by xTRO/Fauve	(040p)
9.	Alex	(034p)
10.	Pose by Rack/Majic 12	(033p)

Trace Compo:

1.	Shrine by Triton/Exceed	(260p)
2.	Birds by True/Shock!	(188p)
3.	The Library by Dan/BreeZe	(137p)
4.	Base by Narn/Enlightenment	(115p)
5.	Clash by Lester	(103p)
6.	Prison Island by BlaisE/SavagE Group	(095p)
7.	Blacksmith by Mado	(088p)
8.	My little car by AirSmith/Faculty	(078p)
9.	Fly by Emeric SH	(075p)
10.	Intruder by Németh Zsolt	(045p)

4 Channel Music Compo:

1.	Ovulum][by ATX & Deansdale/Shock!	(271p)
2.	Rambunctious Blues by Sly Spy/United Force	(247p)
3.	Holiday Surfing by Paco/Dinasty	(144p)
4.	Elmebaj by DJ Vuk/Breeze	(096p)
5.	Krihaj by Vector/Systron	(094p)
6.	[K]osmic [B]aby by HP/Micropyle	(075p)
7.	Secret Island by Mr.Pixel/Impulse	(071p)
8.	Knock by Pozitron/Biohazard	(066p)
9.	Ice Cream by Johnko/Mist	(065p)
10.	Enigmatic by Nemtom/Innerspace Research	(060p)

Multichannel Music Compo:

1.	Waiting for Summer by ATX/Shock!	(336p)
2.	Mindfuck by Brian/Axioma	(214p)
3.	Fudge by Scorpik/Pulse & Noiseless	(196p)
4.	Tales from my heart by Illegal/Contract	(165p)
5.	Angel Tears by Elijah/Majic 12	(098p)
6.	X-tended Sounds 2 by Deansdale/Shock!	(087p)
7.	Gold of the Rebel by Digital Pain/Dinasty	(086p)
8.	Hotroad by DJ Vuk/BreeZe	(086p)
9.	My World by Bere/OriOn Design	(062p)
10.	Trance School by Hyperspeed/SoundKillerS	(056p)

SCENE'96 PULSE

Tym razem mam przyjemność przedstawić Wam jeden z najlepszych scenowych CD, jaki kiedykolwiek ukazał się na Scenie. "Scene'96", bo o nim będzie mowa, jest zestawem składającym się z 2 płytek, czyli łącznie zawierającym ponad 1.3 GB danych! Jego twórcą jest Yogi / Zyklop (Christian Dorschner), który na swoim koncie ma również inny scenowy CD, pt. "HOT Scene Stuff".

Scene'96 zawiera wszystkie najlepsze produkcje światowej Sceny, wydane pomiędzy końcem '95 a początkiem '97 roku, czyli obejmuje spory kawał czasu. Cały stuff na CDs jest rozpakowany, co umożliwia przejrzenie go bezpośrednio na płytkach, bez potrzeby wcześniejszego zgrywania na HDD, co powinno ucieszyć tych, którym nie uśmiecha się konieczność mozolnego rozpakowywania, instalowania i żmudnego "czyszczenia" twardziela.

Scene'96 CD jest oficjalnym "distribution-site" ponad 70 światowych grup, w tym m.in. Orange, Dubius, KLF, n-Factor, Coma, Cubic Team, Camorra, Shock!, fudGe, Substance, AstroideA, Eufrosyne, Realtech, Amable, Pulse, Imphobia, Poison czy na przykład Dr Awesome'a... jednym słowem stuff światowej klasy i jest w czym wybierać!

Przechodząc do konkretów - na CDs możecie znaleźć:

* prawie 250 najróżniejszych dem z najznakomitszych światowych party,
* ponad 200 scenowych diskmagów i gazetek,
* dziesiątki interek (4kb, 64kb, 80kb, bbs-tros itp.), a także produkcji bliżej nie związanych ze Sceną,
* dużą część CD została poświęcona różnego rodzaju party-reportom (ze zdjęciami!) i zaproszeniom, a także rezultatom i najświeższym informacjom o zbliżających się "dżamprezach",
* setki grafik rysowanych ręcznie jak i renderowanych, oprócz tego również slideshowy, art-packi, kolekcje ansii, a także... najpopularniejsze programy graficzne, używane przez scenowców,
* około 400 Mb modułów (prawie 100 godzin słuchania!) we wszystkich możliwych stylach, a także najlepsze scenowe playery,
* mnóstwo narzędzi do komponowania własnych utworków; najnowsze trackery, konwertery, kolekcje sampli, itd.
* sporo demek i magazynów z C64 i Amigi (około 100 dyskietek!), wraz z odpowiednimi emulatorami, co pozwoli Wam porównać "Sceny" na różnych platformach [ciekawe czy jest tam Fat Agnus - Lifter].
* najlepsze produkcje z takich zlotów jak: The Party V i VI, Assembly'96, The Gathering'96, Naid'96, Saturne III i IV, Movement'95 ^ 96, General Probe II i III, LTP'97, Wired'96, itd.

Oprócz tego, aby uprzyjemnić Wam przeglądanie zawartości kompaktów, na CD znajduje się specjalnie przygotowane menu (w SVGA!), zrobione przez Climaxa/Amable. Z jego poziomu możliwe jest uruchamianie wszystkich programów wykonywalnych, znajdujących się na CDs, przeglądanie grafik, ansii, textów, a także odsłuchiwanie modków za pomocą zintegrowanego Cubic Playera. Mówiąc krótko: jest to wydawnictwo, które każdy, kto twierdzi, że interesuje się sceną, po prostu MUSI mieć w swoich zbiorach.

C'ya.

(c) Cortez! [DA FREELANCER]

Więcej informacji o SCENE'96 DUAL CD możecie znaleźć pod emailowym adresem: rrkrasno@cyf-kr.edu.pl (subject: SCENE'96 CD).

Rozpoczynając cykl "Pchaj się na afisz", opiszę dzisiaj grupę, w której mam przyjemność być, tj. PULSE. Zabawa zaczęła się w roku 1995 w listopadzie, kiedy to po 'przejściach' z grupą S!P i wcześniejszym Substance postanowiliśmy zrobić coś nowego i znaczącego. W tym samym czasie Antony i chłopaki z Infiny mieli taki sam pomysł, a że znaliśmy się już dość długo, założyliśmy nową grupę. Pierwszym znakiem życia było demo "Reve" na TP5, zrobione przez samych Francuzów, jednakże szybko przyszły kolejne produkcje i (ku naszej radości) kolejne sukcesy. Najpierw było intro "One drink too far", które zajęło 2-gie miejsce na GP2, a potem już szybko : dwa slideshow'y (Sun & Wild), dema "Eyesight" (wygrało na Delirium96), "Contact" (wygrało na Intel Outside III) oraz Balance (wygrało na Gravity96), "Gravity invitation" oraz "Bad News #4". Rok 1996 zakończył się więc pełnym sukcesem, szczególnie że członkowie grupy Pulse też mogli się pochwalić znacznymi indywidualnymi sukcesami (Scorpik wygrał music compo na największym party na świecie, Lazur wygrał Gravity i zajął kilka drugich miejsc (Delirium, Intel Outside, etc)), XTD też kilka razy zwyciężył (oczywiście w music compo), a Falon zajął drugie miejsce w multichannel compo na Wired'96 (tu także Pulse zajęło drugie miejsce w intrach produkcją "Famous Cyber People").

Rok 1997 zaczął się doprawdy świetnie, mimo że na The Party nie wyszła ani jedna nasza produkcja. Na Próbie Generalnej (edycja trzecia), najważniejszym bodajże polskim PC party, pierwsze miejsce w kategorii intro64 zdobył "Broken Pipe", multichannel wygrał Scorpik, a Falcon/Pulse z KeyG/Swirl zdobyli w 4-chn miejsce drugie. Ja udałem się potem na Mekkę-Symposium, gdzie nasza produkcja "Ah!" (intro 64k z raytracingiem w czasie rzeczywistym) zajęło 4-te miejsce, Falcon wygrał multichannel, Scorpik był trzeci, Sketch 3-ci w grafice. Scorpik zaś udał się na Scenest, gdzie zdobył 2-gie miejsce w music compo.

Tyle historii. Obecnie członkami Pulse są koderzy: Camel, Ice, Lca, Technomancer, Unreal; muzycy: Falcon, Jogeir Liljedahl, Scorpik, Shad; graficy: Ajt, Antony, Niko, Lazur, Sketch oraz Gandalf, który teoretycznie 'tylko' prowadzi BBS, ale jest człowiekiem absolutnie nam niezbędnym.

W roku obecnym wydaliśmy music disk "Ambrozia", który mimo swojej sporej objętości jest bardzo często ściągany via Internet, a ilość BARDZO pozytywnych recenzji wręcz nas przygniotła (chciałbym tu podziękować i pozdrowić wszystkich, którzy kochają Ambrozię :-)). Obecnie jest w przygotowaniu m.in nowy slide-show Lazura pod nazwą "5977" Na tym kompakcie znajdziecie chartsmag "Shine", wydany przez szwedzką grupę "Loop", w której możecie się przekonać o obecnej pozycji naszej grupy oraz jej memberów.

UNREAL/PULSE

POMOCNA DŁOŃ!

Juhuu! Zareagowaliście błyskawicznie i dosłownie na drugi dzień po pojawieniu się CDA w kioskach otrzymaliśmy już pierwsze anonse. Fajnie - oznacza to, że rubryka jest potrzebna i trafiła w wasze gusta. I od razu przypominam: jeśli ktoś zna odpowiedź na jakiś zawarty tu problem - niech pisze do nas, list zostanie wydrukowany, a wśród autorów podpowiedzi będziemy losować oryginalne zachodnie gry. Niestety z przyczyn organizacyjnych nie byliśmy w stanie zamieścić tej rubryki w CDA 5/97 (z winy drukarni CDA 4/97 ukazał się w momencie, gdy już kończyliśmy numer 5/97, a kompakty były już nagrane, więc i tam nie można było nic dorzucić). Ale od tego numeru "Pomocna dłoń" będzie stale obecna na naszych łamach.

MAM PROBLEM!

...Z HARDWARE

* Posiadam SB 16 PnP. Po zainstalowaniu na P-100 z 16 Mb Ram pod DOS/Win 3.1 brak jest 8 i 16-bit efektów dźwiękowych, natomiast jest muzyka (w DOS) i część MIDów (pod Win) - tzn. nie odgrywa wszystkich dźwięków. Karta działa idealnie dopiero po szybkim Power On/Off.

Andrew

Opisane objawy sugerują najprawdopodobniej źle skonfigurowaną płytę główną (inne ale mniej prawdopodobne przyczyny to np. uszkodzenie gniazda na płycie). Tak czy siak na odległość trudno coś konkretnego powiedzieć. Spróbuj ew. jeszcze raz przeprowadzić instalację karty, dokładnie w/g wskazań instrukcji. Lub jak mówi słynny komunikat w Win'95 "w razie dalszych problemów skontaktuj się ze sprzedawcą". Niestety nic więcej nie jesteśmy w stanie ci doradzić.

* W katalogu Win'95 mam plik Win386.swp, którego nie mogę skopiować, skasować, itd. a NC co chwilę pokazuje jego inną długość. Czy to normalne? I co to jest, bo nie mogę go wyedytować.

Leszek Cepil, Busko-Zdrój

Ten plik Windows'95 wykorzystuje do emulowania Ram-u na HDD. Stąd też jego zmienna długość. Kasuje go sam dopiero po wyjściu do DOSa lub zakończeniu pracy z komputerem. Próby samodzielnej edycji, kasowania itp. działania mogą się skończyć raczej przykro.

* Mam kartę graficzną Falcon Horizon 64. Czy jest ona zgodna z Direct X? Co to znaczy, że przy DISPLAY pisze "no hardware support"? Używam sterowników STB Vision 95.

Waldemar Tkaczuk

Prawdę powiedziawszy pierwszy raz zetknęliśmy się z taką kartą i trudno się nam wypowiadać na ten temat. Możemy powiedzieć tyle, że zasadniczo nie ma czegoś takiego jak "zgodność karty z Direct X". Opisane przez ciebie kłopoty z grami nie są tyle wynikiem "konfliktu" tej karty z Direct X, co najprawdopodobniej brakiem odpowiedniego sterownika do niej (o tym właśnie mówi wspomniany przez Ciebie komunikat). STB zapewne wystarcza, by karta działała - ale nie zawsze musi działać w 100% poprawnie. Sugerujemy jej zamianę na coś bardziej standardowego (S3Trio64+ z 2 Mb Ram czy S3Virge).

* Po załadowaniu gry (USM 2) i odpaleniu jej z DOS lub Windows'95 zostaje ślad myszy na monitorze, tzn. po poruszeniu myszką wymazuje obraz, który jest w danej chwili na ekranie.

Marcin G. z Kłodzka

Ogólne objawy sugerują kłopoty z kartą graficzną (źle skonfigurowanie? niestandardowa karta?) - niestety nie piszesz nic konkretnego na temat typu karty (wiemy tylko, że SVGA z 1 Mb Ram). Czy u twoich kolegów gra działa bez problemu? Czy w innych grach występują podobne sytuacje? (No i niedyskretne pytanko: czy jest to oryginalna kopia?)

...Z GRAMI

* W grze NOC L.K. Avalon, w etapie z piratami, nie mogę nic konkretnego zdziałać. Dochodzę do momentu, w którym oglądam statek przez wyczyszczoną lupę, a dalej nie wiem co robić, to samo tyczy się etapu w Rzymie, gdzie dochodzę do pijanego gościa pod murem. Pomóżcie!

Mort

* Jak pokonać komara na początku Raymana? Jak znaleźć trzeci guzik w Neverhood (po pokoju z windą i spiralą), oraz jak otworzyć drzwi do mieszkania obok fontanny?

Sosna FM

Trzeci guzik (pomarańczowy) znajdziesz na strychu w małym domku. Aby otworzyć drzwi (te z piszczałkami), musisz wcześniej znaleźć kubek i uruchomić gargulca, który pluje wodą. Po nabraniu wody do kubka Klaymen wypija ją. Potem wystarczy... napluć (!) wodą do piszczałek tak, by po uruchomieniu zagrały identyczną melodię z tą, którą wygrywają piszczałki nad drzwiami. Dla ułatwienia: oto ilość plunięć do kolejnych piszczałek: 3-1-2-0-4

* W Dragon Lore przyniosłem miskę, uwiązałem krowę na pastwisku, zebrałem wszystkie rzeczy z chaty, znalazłem księgę czarów. Nie umiem otworzyć drzwi w grocie, w której była księga... i w ogóle nie wiem co dalej.

Piotr K., Bytom

* Grając w Quake nie mogę go skończyć. Kończę np. 2 epizod, rozpoczynam 3, kończę go i gdy wracam do miejsca wyboru, 2-gi epizod zostaje otwarty. Co zrobić?

Nie wpisuj cheatów. Sad but true: pretensje o to zagranie kieruj pod adresem id Software ;-).

* Nie mogę skończyć 27 misji (system Sol) w Wing Commander III. Bardzo ciężko jest zniszczyć wielki okręt flagowy, a gdy tego dokonam walczę z nieskończoną ilością statków wroga.

Maciej Z. z Poznania

Spróbuj może tak: w czasie lotu naciśnij ALT -o. Teraz wpisz: wc3 -mitchel. Namierz się na wroga i naciśnij CTRL -W.

* Utknąłem w przygodówce Sam'n'Max. Jestem w krainie Wortex. Wiem, że trzeba pomajstrować z magnesami i wejść do czerwonych drzwi. Wszystko byłoby OK, ale Max się boi i od razu wychodzi.

Mateusz Pałka

* W grze "7 dni i 7 nocy" na drugi dzień idę na basen, wyjmuję garnek z krzaków, wrzucam rybę do wody i umawiam się z Trampoliną na spotkanie w hotelu, a tam - zamknięte drzwi. Jak je otworzyć?

Mateusz Nowik

* Z C&C, nie mogę przejść 6 misji NOD i 4 misji GDI.

Bartek, Toruń

Kochani - trudno coś podpowiedzieć, gdy nie wiadomo na czym konkretnie polega problem gracza. Jeśli możecie - podawajcie więcej szczegółów.

Z UŻYTKAMI

* Przy uruchomieniu Imagine 4.0 pojawia się komunikat: EMM 386: nieodwracalny błąd operacji uprzywilejowanej nr 01. Naciśnij Enter...

Lodziarz, Olsztyn

Jeśli korzystasz z DOS lub Windows 3.1: usuń z pliku config.sys linię, gdzie znajduje się tekst DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS i linię DEVICE = C:\DOS\EMM386.exe (i coś tam dalej). Uwaga: zamiast DOS może pisać Windows! Te linie mogą się też zaczynać od

słowa DEVICEHIGH, z punktu widzenia użytkownika nie jest to w tym momencie ważne. Uwaga: zrób sobie PRZEDTEM kopię tego pliku i gdyby inne programy, które wcześniej działały, zaczęły robić problemy, zastąp zmodyfikowaną wersję tego pliku jego starszą kopią. Jeśli korzystasz z Windows'95: uruchom system w opcji "tylko wiersz poleceń trybu awaryjnego". Powinno pomóc.

* Nie umiem uruchomić Imagine 4.0. Pojawia się napis: Abnormal Program Termination.

PP Bielsko Biała

Spróbuj skorzystać z zamieszczonej w tym numerze porady dla "Lodziarza".

NAWIĄŻĘ KONTAKT

* Szukam pomocy w programowaniu we wszystkich językach, a zwłaszcza C++. Nawiążę kontakt z chętnymi do pomocy programistami. Leszek Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko Zdrój

* Szukam kontaktu z miłośnikami gier. Jakub Słowikowski, Poznańska 93/21, 88-100 Inowrocław

* Z każdym fanem gier doomowatych (szczególnie Dooma), najlepiej z Poznania. Wojtek Hołycz, Os. Śmiałego 15/96, 60-682 Poznań

* Nawiążę korespondencję z sympatyczną, miłą dziewczyną, lubiącą komputer, gry i nie tylko (wiek 17-2... lat). Marek, Skr. poczt. 156, 70-405 Szczecin 1

* Klub "PC SKYRAM" zaprasza nowych członków do wstąpienia w swoje szeregi. Oferujemy porady, opisy, tricki. Adam Fluorennik, Newerlego 28/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

* Klub fanów gier komputerowych. Gazetka raz na miesiąc. Koperta zwrotna + znaczek + dyskietka = członkostwo. Dawid Woźniak, Bieszczadzka 9, 62-800 Kalisz, (032) 644-957

* Jesteś muzykiem? To pisz do: Adrian "Cavell" Rogulski, Mireckiego 2, 41-300 Dąbrowa Górnicza. 100% answer! Friendship rulez!!!

* Z ludźmi umiejącymi obsługiwać Imagine 4.0. Lubię strategie i gry sportowe. Adrian Frej, Czajkowskiego 38c/5, 38-400 Krosno, tel. (013) 43-246-03

KUPIĘ/SPRZEDAM/ ZAMIENIĘ

SPRZEDAM

* Dodatkową stację dysków do Amigi SV-702 za 150 PLN. Około 500 dyskietek do Amigi po 1,5 PLN, rozszerzenie pamięci do Amigi do 1 Mb, za 30 PLN. Leszek Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko Zdrój

* Pentium-100 Mhz, 16 Mb EDO Ram, Cdx6, HDD 1,26 Gb, FDD 1,44 Mb, SVGA S3Trio64V+ 2 Mb, karta muzyczna 16-bit, monitor kolor LR NI, oprogramowanie, gwarancja 2 lata, cena 3150 PLN, tel. (0-24) 64-51-54

* 486-100 Mhz, 16 Mb Ram, FDD 1,44 Mb, CDx2, HDD 420 Mb, SVGA S3Trio64+, karta muzyczna 16-bit stereo. Cena: 1700 PLN, tel. (022) 669-29-76

* Procesor Pentium 75 Mhz Intela za 200 PLN Waldemar Tkaczuk, 38-249 Kryg 69

* Kartę muzyczną PRIMAX (100% zgodna z GUS) z o.5 Mb Ram (max. 1 Mb), CD z oprogramowaniem IDE i interface do CD ROM - cena 200 PLN. Maciej Zimniak, Polanowska 141, 60-454 Poznań, tel. 0-90-60-79-95 (po 18).

* Dekoder Game Master do konsoli Game Boy (m.in. umożliwia uzyskiwanie nieśmiertelności) - cena 27 PLN. Sprzedam gry do GB: Mario Blast, Tetris, Spider-ManX-Men, Mega man III, Double Dragon II i III, każda za 30 PLN. Tomasz, tel. 032-815-340

* Sprzedam lub wymienię grę AH-64 Longbow. Cena do uzgodnienia. Dariusz Czapski, Przytorowa 17, 05-180 Poniechówek, tel. (022) 785-42-43.

ZAMIENIĘ

* Oryginalne gry: Primal Rage, Tornado, Space Ace, Pool Champion, Orion Conspiracy, Black Knights, Aegis: Guardian of the Fleet, Flight Unlimited, na: Need for Speed, Championship Menager 2 (lub inne menagery piłkarskie oraz strategie). Szczegóły do uzgodnienia. Marcin Gąsiorek, H.Pruskiego 1, 57-300 Kłodzko, tel. 67-63-35

* Program do nauki angielskiego (dla początkujących) firmy Europress, na jakąś fajną gierkę (szczegóły do uzgodnienia). Mateusz Pałka, Białowieska 36/12, 54-235 Wrocław, tel. 071-55-95-47.

KUPIĘ

* Książkę o Imagine 4.0. Adrian Frej, Czajkowskiego 38c/5, 38-400 Krosno, tel. (013) 43-246-03

FORUM

* Czy naprawdę w Polsce nie ma chętnych do pomocy innym w programowaniu? Leszek Cepil

* Adresy internetowe X-Files:
http://www.frontiercorp.com/fci/products/callingcards/cc_xfiles.html
http://ftp.bns.com.au/alee/welcome.html
http://styx.uwa.edu.au/student/airjett/xf.html
http://ftp.bns.com.au/alee/xfiles.html
http://www2.utep.edu/%7 Etrevizo/xff.html
Jakub Kozłowski, Radom

* Friendship rólz!! Scena (także w CDA) rządzi!
* Nie dostaniesz ani kropelki! Ania Kropelka.
* Bill Gates - masz u mnie prze...chlapane!!!
* Jeśli cieknie ci ze stóp i śmierdzi z nosa, to znaczy, że urodziłeś się do góry nogami.

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/ Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/ kupna/wymiany pirackiego softu.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

LEW LEON: (solucji część trzecia)

Producent: Leryx Longsoft

TUNGA I i II

Utff... to już ostatni i najtrudniejszy etap! Nie ma tu szansy by „z marszu" pokonać któryś z podetapów (TUNGA I, TUNGA II). Musimy czynić to metodą 'to tu - to tam". Najpierw wybieramy drogę do TUNGI II. Przy pierwszej wizycie musimy znaleźć 3 przedmioty: jajko, gwóźdź i lusterko.

TUNGA II

Pierwsze podejście Wchodzimy na drzewo i stojąc na gałęzi znajdziemy (nad nami) jajko. Dostajemy się tam, skacząc po gniazdach w lewej części korony kolejnego drzewa. Gwóźdź znajduje się poniżej miejsca wejścia, można się tam dostać, korzystając z dwóch górnych "ptaków transportowych", latających z lewa na prawo lub z prawa na lewo, w dolnej lewej części etapu (uwaga: trafienie na ptaka - platformę możliwe tylko w czasie lotu, obrót i zmiana kierunku powodują zaniknięcie platformy). Potrzebujemy jeszcze lusterka, ukryte jest na skale. Skacząc po górnych gniazdach w prawą stronę, napotykamy wiszącą platformę - windę (jeżeli będziesz na niej stal, zacznie zjeżdżać, [przyda się to później]), na razie podskakuj sobie trochę, kierując się w prawo, na windzie. Z prawego końca windy (zawieszonej na górze) skocz ostro w prawo - znajdziesz się na platformie skalnej. To tu znajduje się lusterko. Teraz spadaj z powrotem tą samą drogą do punktu wejścia i wejdź do TUNGI I .

TUNGA I

Idź w prawo i w dół - znajdziesz tyczkę. Wróć do miejsca, gdzie zaczyna się woda (uwaga: tyczka znajduje się pod klawiszem nr 8) i użyj tyczki. Przedostaniesz się na drugi brzeg. Przejdź przez wioskę, przeskocz nad ogniskami oraz toczącymi się klocami, dotrzyj do sągu drzewa. Wskocz na jego szczyt. Stamtąd należy przeskoczyć na huśtający się na lianie kamień. Skacząc po kolejnych kamieniach, docieramy do platformy z pni. Dochodzimy do dziury w platformie, przeskakujemy i lądujemy na ostatnim balu. Teraz uwaga: przesuwamy się maksymalnie ku jego dalszej krawędzi (w górę) i skaczemy - lądujemy na pojedynczym klocu drzewa. Stamtąd skok na pobliską małą platformę. Teraz wskakujemy na wiszący na lianie kamień i kicając po kolejnych kamieniach (uwaga: urywają się!), lądujemy na ostatnim wiszącym glazie (ten się na szczęście nie urywa). Stamtąd skok na platformę - huśtawkę, z niej sus na nieruchomą platformę. Widzimy linę - wspinamy się po niej. Przeskakujemy na most wiszący. Koniecznie musimy pokonać go za pomocą kolejnych skoków - w innym wypadku spadniemy.
Z prawej krawędzi mostu skaczemy na platformę - huśtawkę, z niej na drugą. Teraz pełna koncentracja - musimy skoczyć na niewidoczną platformę (też huśtawkę). Widzimy tylko linę, na której się ona kołysze. Metoda, która umożliwi pomyślne pokonanie tej przeszkody jest prosta: skaczemy w momencie gdy nasza platforma zaczyna się cofać.

W 4 przypadkach na 5 powinniśmy szczęśliwie wylądować. Z niej skaczemy w prawo, na skalny most, przeskakujemy na linę, schodzimy w dół i wręczamy szefowi wioski znalezione w etapie Tunga II LUSTERKO. W zamian otrzymamy część BOŻKA. I teraz już sprawa jest prosta. Idziemy cały czas w lewo, wręczając odpowiednim osobom przedmioty (jakie? - pokażą to tabliczki). Dzięki temu możemy bez problemu wrócić do punktu wyjścia (zaznaczonego czerwoną strzałką). Wychodzimy (idąc w lewo) z Tungi I (i żegnamy się z nią na zawsze), wracamy na etap Tunga II.

TUNGA II - PO RAZ DRUGI I OSTATNI

Teraz musimy zdobyć drugi fragment posążku BOŻKA Znajduje się on w środkowej grocie, w lewym dolnym rogu etapu. Należy powtórnie skorzystać z ptaków transportowych i przedostać się do skalnych grot. Czeka nas tu krótka lecz uciążliwa walka z wężami (można je również przy pewnej dozie szczęścia i zręczności przeskoczyć), w lewej części groty znajduje się druga (lub pierwsza jak kto woli) część posążka. W najniższej grocie znajduje się pukawka - dmuchawka, całkiem przydatna broń. Następnie powrót po ptakach i po gniazdach w górę (przez wodospad po prawej nie przeskoczysz), na znajomą z pierwszej wizyty windę. Jedziemy w dół i skok. Czeka cię tutaj spotkanie z raczej nieprzyjemną panterą (dmuchawka rozwiązuje problem). Po uśpieniu „przemiłego" zwierza użyj oczywiście przy tabliczce młotka i kołka (jako jeden przedmiot). Fontanna - winda zabierze cię w górę. Wskocz do groty po prawej i we wskazanym miejscu postaw całego bożka. Wpadłeś w tajemne przejście, rozpoczyna się finałowy pojedynek, czyli klasyczna zabawa w berka i chowanego jednocześnie. Celem tej zabawy jest złapanie głównego złoczyńcy i złodzieja. Znajduje się on na początku w dolnym prawym rogu wiszącej konstrukcji. Uwaga! Aby nie chował się z powrotem do chatek, należy, stojąc w środku chatki, użyć maczety i zwalić dach. Następna kryjówka małpy to chatka powyżej i z lewej (oczywiście napotkane na platformie węże należy potraktować w należyty sposób). Kolejny domek - wyżej w prawo. Następnie idź do góry, na zapadające się platformy, i skokami w lewo. To już przedostatnia kryjówka. Potraktuj ją konkretnie i do góry w lewo... KONIEC? Nic - czas na obejrzenie animowanego filmu, kończącego grę. Prawda, że Leon to gość na luzie?

THE END

DŻOSEPH

LISTY czyli ACTION REDACTION

Witajcie moi mili! To znowu my! Cieszycie się? My się bardzo cieszymy, w końcu nadciągają wakacje! I to wielkimi krokami, czyż to nie wystarczający powód do radości? Być może spotkamy się gdzieś na piaszczystej plaży, bądź na trawiastych stokach gór, kto wie! (Mr Jedi w tym roku będzie w Zakopanem - dop. życzliwy) (Zdrajca! - dop. Mr Jedi). Przed Wami kolejna porcja korespondencji, którymi nas zasypujecie każdego dnia, tak trzymać! Wszystkie listy są czytane (no, przynajmniej oglądane - Mac Abra nie potrafi czytać, więc robimy to za niego), a na niektóre nawet odpowiadamy. Smuggler nawet z niektórymi rozmawia, dlatego zamknęliśmy go w klatce - ostrożności nigdy nie za wiele. No dobra, do dzieła.

Cicha wielbicielka

Hmm... och... mmm... yehh... (co mam do cholery napisać?!) Jesteście CD - Action, przeczytałam okładkę. A ja jestem w pokoju mojego brata "komputerowego maniaka" i grzebię w jego "śmieciach". Jak mnie tu zobaczy, to mnie wyrzuci przez okno (przysięgam).
A więc grzebię, grzebię i dogrzebałam się do Waszego CD-Action.
Strona 1 - nazwa pisemka, numer pisemka, cena (!), ale co tu się dziwić: ten krążek w dolnym rogu musi też coś kosztować.
Strona 2 - ble, ble... nie będę przynudzać...
Nareszcie! Strona z listami (czyli ACTION - REDACTION) listy od: jakiegoś Krzysztofa, Sławomira, Stasia, Piotrusia itd. Postanowiłam odmienić trochę krajobraz i napisać list (list od dziewczyny!), (niespodzianka!) Ale co TOOO!!! Cytuję: "po raz ostatni czytacie rubrykę ACTION REDACTION, gdyż od numeru następnego, w tym miejscu, zamiast niej, drukowane będą porady dla ciężarnych misiów". Albo sobie "jaja" robicie, albo macie nierówno pod sufitem. Czy Wy nie rozumiecie, że ja kocham ACTION REDACTION, MOCNO kocham!! Ja rzuciłam dla niego chłopaka! Nie jem, nie śpię po nocach... aaaaa!!! Brat idzie! Aaaa, nie bij, nie, nie! Tylko nie okno! Aaaa! Niee! Aaaaaaaaaa!!!!

"FUŚKA" z intensywnej terapii

Hmm... taaaak... ten tego.... che, che, a ja wiem co napisać. (List od chłopaka!), (niespodzianka!) A ładnie to tak grzebać bratu w śmieciach, co!? Che che i tak się wszystko wyda, jak przeczyta ten list - musisz być szybsza (sugeruję usunięcie dwóch stron - wiesz jakich). Tak, zgadza się, mamy nierówno pod sufitem - nasz listonosz wybił dziurę w dachu, gdy drzwi wejściowe się zablokowały. A tak w ogóle, to co to za pomysł, żeby rzucać chłopaka dla naszej rubryki!? No chyba, że to rodzinne - też przez okno? Proponuje zastosować to na bracie, albo nie, no bo kto Ci będzie kupował czasopismo! - Przyszłościowo myśleć trzeba! A tak poza tym, to CDA wcale nie jest drogie! W opakowaniu są dwa CD! Do zobaczenia przy następnych akcjach sabotażowych w pokoju brata. Yo!

ABSTRAKCYJNY WIELBICIEL

Szanowna Eminencjo! Szanowna Redakcjo CD Action! Mr Jedi - Ty stary wyjadaczu bajtów! Bardzo rzadko kupuję czasopisma komputerowe (ceny), ale CDA jest tani (czyt. tańszy od innych), a do tego zawiera DWA kompakty, na których znajdują się nowości shareware oraz pełna wersja dobrego programu. Oprócz tego gazeta jest świetnie prowadzona. To jest to, co mi się podoba. A teraz do rzeczy:
1. Na kompaktach jest za dużo filmów i obrazków, za mało playable demo. Przeciętny polski gracz nie chce się bezczynnie przyglądać temu, w co mógłby zagrać. On chce szybko rozpakować kompakty i grać, grać, grać i jeszcze raz grać!
2. Proponuję raz na próbę rzucić na rynek erotyczne wydanie CDA, poświęcone mangom i grom erotycznym. Na kompaktach powinna znaleźć się manga, zdjęcia, filmy oraz sharewary. Nawet przy wzroście ceny, to po prostu musi przynieść korzyści.
3. Patrz punkt 1 i 2.
To na razie chłopaki! Całusy dla wujka Naczelnego! Pozdrowienia dla krasnoludków!
P.S. Podoba mi się pomysł z animowanymi kursorami. Jest świetny. Ale dźwięków mogłoby być więcej, a ikony powinny być bardziej wyraźne. Zbliża się lato! Miło by było pojeździć po okienkach animowaną dziewczyną w bikini. A więc - COME GET SOME!

^#%#@ (abstrakcja), Słupsk**

1. Wcale nie! Wcale nie! O wcale, że nie! Nie jest za dużo filmów, a jeśli jest, to zdarzyło się to tylko raz i za karę naczelny został wysłany na Alaskę. A grać to chcą wszyscy gracze, a nie tylko polscy. Playable dema będą, jeśli takowe wypuści producent, jeśli takowego nie ma, to zamieszczamy każde inne demo, jakie producent raczy nam dostarczyć, w końcu lepsze to niż nic.
2. Manga już jest w PC - Shareware. Z kolei KAWAII jest nim wypchane po brzegi. Co do CD z mangą - do KAWAII będzie można sobie dokupić płytkę z samą mangą - to chyba wystarczy? O erotyce zapomnij (przynajmniej na razie - kto wie co przyniesie przyszłość), od tego są inne czasopisma.
3. Patrz - Konstytucja 3 Maja, rozdział dziesiąty, punkt trzeci, odnośnik ósmy, ustęp (zajęty) piąty, linijka czwarta, słowo trzecie.
P. S. Animowany kursor w bikini!?! Siostro! Znieczulenie! Nie dla mnie!

Imperium Kontratakuje

(...) Jak Was toporne walkiem, pistolne zastrzeletem, nognę Wam utni, to Wam wypady powłosieją, pady wyzębną i nigdy nie czasopiśniecie napisu. Moje imię brzmi Darth Vader, a więc stań do walki z ciemną mocą Mr Jedi, jeśli nie boisz się Imperatora. (...) I niech ktoś wymyśli tylko Emulator Atari na PC, to go (cenzura) ...dołę o mur i zrobię z nim to, co napisałem wyżej. Thańk za przeczytanie

Lord Vader (Paweł Wyżkiewicz, Paczków)

O facet! Strzeż się, bo jak się spotkamy, to nie zdążysz nawet zapogotować, a co najwyżej zarękać machami i będzie po zawodach! Imperator to moja ciocia (brzydka bo brzydka, ale zawsze rodzina), więc nie mam się czego lękać. A ten Twój czarny, emaliowany nocniczek, co nosisz na głowie, to wykorzystam w innym celu... przy najbliższej okazji. Jak by to powiedział Imperator... hy hy, obawiam się młody Skywalkerze, że... Emulator Atari na PC już istnieje, a teraz giń achachachachachacha!!!! (sekwencja wycięta ze względu na niezwykłą brutalność).

Pytania i propozycje:

1. Czy stworzycie kącik konsol?
2. Zaczyna mnie wkurzać ten charakterystyczny paluch. Chcę ocen gier (...)
3. Kiedy napiszecie coś o Star Wars?
4. Czy będziecie dawać medale (no wiecie, za kupowanie wszystkich numerów od początku, jak ja to robię?)
5. Chcę kupę (nie chodzi o łajno) konkursów, jest ich za mało!
6. Mam pomysł na grę [arghhh! - redakcja] (...) Pomysł powstał na podst. filmu animowanego pewnej wytwórni (...) Czy muszę posiadać prawa autorskie, by go wykorzystać?
7. Wywalcie programy edukacyjne, żądam więcej krwistych dem.
8. Czy waszym zdaniem taka konfiguracja (586 dx4/120, 16 Mb Ram, CDx2, Sb Pro, SVGA 1 Mb) jest dobra na te czasy (...) jak długo wystarczy?
9. Jak zamieszczacie pełne gry, to choć trochę porządne (po cholerę mi taki Rooster).

PC Piotr

ad.1 Będzie nie jakiś tam kącik, ale coś znacznie większego i... samodzielnego. Cierpliwości!
ad. 2 Proszę - już są.
ad. 3 Napisaliśmy (o grach) w 5/97, a o filmie nie ma co pisać - kto był ten, wie wszystko, kto nie był - niech żałuje.
ad. 4. Owszem, na dziesięciolecie naszej gazety.
ad 5. Jak się zdaje musielibyśmy zamienić całe CDA w ogłoszenia o kolejnych konkursach, by was zadowolić...
ad.6 Staaary... pewnie, że musisz! Nie ma lekko.
ad.7 Zapomnij - edukacja będzie (krwiste dema tyż).
ad 8. Hmmm, do w miarę niewymagających gier w sumie ujdzie, ale ten konfig jest już przestarzały (radzimy co najmniej P-133, minimum 16 Mb Ram, CDx8, Awe32, i jakąś dwumegową kartę z dopalaczem - będziesz miał spokój na najbliższy rok lub od biedy dwa).
ad 9. Jak przekonasz np. ludzi z id Software, by pozwolili nam zamieścić pełną wersję Quake'a (i za symboliczną opłatą) to się do nas zgłoś - zatrudnimy cię! (Ale pocieszę cię, że wkrótce powinny być nieco bardziej "porządne" gierki w pełnych wersjach, choć na np. Comanche 3 raczej się nie nastawiaj).

***

1. Można by było (...) dołączyć do płytki jedną lub kilka ścieżek audio z jakiejś najnowszej gry.
2. (...) Mogłyby się znaleźć na płycie muzyczki w standardzie MID lub MOD
3. (...) Filmiki w formacie AVI, przedstawiające nowości z dziedziny gier komputerowych
4. Możecie także dołożyć kilka programów, dzięki którym można oglądać screeny, filmy, słuchać dźwięków.
5. Powinno być dużo screenów z gier (na płycie lub w gazecie).

Łukasz Struk, Kudowa Zdrój

ad. 1 Hmmm, pomysł całkiem całkiem... (ale nie jest to takie proste - prawa autorskie, itp.) Pomyślimy o tym!
ad. 2 Są!!! (zobacz dział Scena - tam stale są jak nie MIDy to MODy, S3M, XM, itp.)
ad.3 Tzn. zajawki gierek? Od czasu do czasu są, ale preferujemy playable demka.
ad 4. Czemu nie. Będą!
ad 5. Co do screenów w gazecie - to i tak jest ich dużo (niektórzy twierdzą, że aż za dużo). A na CD? Co Wy na to? Chcecie, by na kompaktach zamieszczać także screeny z gier? Jest to jak najbardziej realne (lecz porządny screen zajmuje sporo miejsca, a dużo takich screenów to jedno - dwa dema gier mniej. Więc przemyślcie to).

***

1. Napiszcie jeszcze trochę o programie The Games Factory
2. Czy zwykli gracze (...) mogą być na party (Gravity).
3.Moglibyście zamieścić jakąś starszą grę, np. DOOM lub DOOM II i Wolfenstein 3D. (...) Wiem, że jest cienka jak d, ale zajmuje niecałe dwa bajty*** [?! red].
4. Czy jest jakiś poradnik "jak zrobić grę"?
5. Proszę o kody do gry "Z".

???? z Nowej Soli

O Games Factory napiszemy jeszcze (być może) przy okazji rozwiązania konkursu na grę stworzoną przy jej użyciu. Zwykli gracze jak najbardziej mogą jeździć na dowolne scenowe party, byle tylko płacili za wstęp ;-). Poradnika "jak zrobić grę" nie ma, podobnie jak poradników typu "jak być zdrowym i bogatym". Aby zrobić grę, trzeba po prostu umieć programować (lub mieć w zespole gościa, który to umie). Kodów do Z nigdzie nie znaleźliśmy, ale na jednym z naszych kompaktów był trainer do tej gierki (ponadto Draco mieszał tam coś w stanach gry, więc powinno coś o niej wkrótce się pojawić).

Scena rulez!

(...) Pisze do Was, bo przeczytałem wczoraj CDA i lekko mnie krew zalała. Jakiś koleś domaga się obcięcia Sceny!!! Jak to? To ja myślałem, że ona się dopiero rozwija i będzie się zwiększała objętościowo, a tu taki wyskakuje z propozycja obcięcia mojej Scenki !!! (Dla mnie CDA jest cOOl ale tylko dlatego, że jest w niej Scene corner. Pozostałe części są oki, ale to mnie już nie jara.) (...) Chciałbym jednak, byście dawali więcej

newsów. One mnie dogrzewają. A tu nagle tylko jeden akapicik i kropka. Please. (...) Dawajcie więcej demek, introków, music disków, gfx disków, magów. Trochę się rozku...łem, gdy podajecie resultsy, dziękujecie organizatorom za udostępnienie stuffu, a na krążku jest niciewo. (...) Moglibyście na następnym CD upchać ten stuff z PG3. Czy na DreamCD będzie coś o scenie? Czy tylko te cholerne gierki, które i tak nie chcą działać na moim 486DX40, 8MB RAM, 120HDD. (...) Greetzy dla całej redakcji CD-Action.

Jim Goer alias Rafał Biały

Nie pękaj - scena będzie i to w co najmniej takiej objętości, jak jest. Newsy mają (teoretycznie) dotyczyć tylko ważniejszych wydarzeń na scenie i świadomie są ograniczone do jednej szpalty. Stuff z PG liczył po spakowaniu około 80 Mb, a na scenę mamy tak 20-25-30 mb miesięcznie na CD. Stąd będzie on puszczany w odcinkach (a w międzyczasie doszedł stuff z Symposium i z party w Budapeszcie, wkrótce nowe parties... oszaleć można!). Cierpliwości! Na Dream CD scena będzie i tam nie damy się zadowolić 1/30 objętością kompaktu! Nie jest też planowane zmniejszenie objętości działu scenowego (no, czasem się może zdarzyć, że z jedną stroniczkę "wetnie", ale to już siła wyższa).

Pochwały włamywactwa

Piszę do was, ponieważ jestem bardzo Very Happy :-))). Z tego powodu, że wreszcie ktoś poświęcił jedną stronę w waszym piśmie na rubrykę jak zwiększyć sobie życie lub many [w grach - red.] ***w te czy inne potrzebne duperele (...) Gdy przyjdzie mi ochota coś pogrzebać*** [w grze - red], ***gdy zobaczę paciorki Hexów i Asców na ekranie, to robi mi się niedobrze. Lecz po przeczytaniu artykułu w 11 CDA (...) spróbowałem podejść do sprawy jeszcze raz. I wiecie co, to działa!!!! Mam nadzieję, że ta zabawa w minihackerstwo będzie kontynuowana.***

Arkadiusz Andrzejewski

Uważam, że te porady są FANTASTYCZNE. Mam nadzieję, że będą już stale w gazecie i nie zaniechacie prowadzenia tego działu (...)

Sydan

Ta rubryka jest wspaniała (...) Pomogła mi (...) i staram się to robić także w innych grach. Używam programu Disk Editor z pakietu Norton Utilities. Ale skoro mówicie, że DOS Navigator jest najlepszy, to mam małą prośbę: mianowicie proszę o zamieszczenie tego programu na CD

Anonim

Draco, który od początku stycznia daremnie usiłował "upchać" ten tekst w każdym kolejnym CDA, tak spuchł z dumy, że nie mieści się w drzwiach i chcąc nie chcąc wyrabia nadgodziny w redakcji, mieszając w save'ach kolejnych gierek. Odnośnie ostatniego listu, autor "Poradnika..." pisząc "DN jest najlepszy" miał na myśli "najlepszy dla niego", co nie znaczy, że np. Disk Editor jest czymś gorszym. (A najnowszą wersję DN znajdziesz w tym numerze, na kompakcie).

Terminowość i wkładki

Jesteście u mnie number one, ale macie jedną dużą wadę. Wasza konkurencja (...) wychodzi zawsze 2-go w każdym miesiącu. CDA kupiłem raz 5-go, a następny 16-go. (...) Musicie ustalić datę wypuszczania CDA (...) Sprawa druga. Obiecaliście, że jeśli zaczniecie wypuszczać CD w pudełkach, to dacie także okładki do poprzednich numerów (...)

Krzysiek Pączek, Wrocław

Poruszyłeś bolesny dla nas temat! Zmieniliśmy drukarnię w nadziei, że dzięki temu przyśpieszymy druk CDA, a tu na dzień dobry zostaliśmy uraczeni poważną awarią maszyn i w efekcie ponad 10-dniowym poślizgiem w wydaniu naszego pisma!!! Płacz i zgrzytanie zębów... NIC nie mogliśmy na to poradzić! W dniu dzisiejszym nie jesteśmy jeszcze w stanie wydawać pisma tak, by pojawiało się w całej Polsce w określonym dniu miesiąca. Czynimy jednak starania, by CDA ukazywał się w kioskach w pierwszym tygodniu danego miesiąca. Będziemy stawać na głowie, by każdy czytelnik CDA miał go najpóźniej do 5-tego dnia miesiąca, lecz nie możemy konkretnie podać daty, kiedy to osiągniemy. Wierzcie nam, że robimy co możemy, bo jest to i w waszym i w naszym interesie. A co do wkładek na CD - w pudełkach z kompaktami (od nr 5/97) są i będą dołączane wkładki do wcześniejszych wydań CDA.

Burak miesiąca ;-)

To ja: wasz wielce zawstydzony Mac Abra. W recenzji "Wages of War" udało mi się dokonać godnego Nobla odkrycia - otóż stworzyłem nowy rodzaj ropy; zamiast naftowej zsyntetyzowałem w swym mózgu ropę... NUKLEARNĄ (sic!!!). Nie wiem ile osób to zauważyło, ale ja wstydziłem się dokładnie 60.000 razy. Na usprawiedliwienie - pisałem (w tym samym zdaniu) o wojnie nuklearnej i tak jakoś mi się poplątało. "Buraka" zauważyłem dopiero w momencie, gdy teksty poszły już do druku... No cóż, moi koledzy mieli chwilkę prawdziwej radości, a ja mogę teraz tylko śmiać się z siebie i oficjalnie sprostować tę kretyńską pomyłkę.

Imagine 4.0

(...) Zdziwił mnie brak polskiej instrukcji do programu Imagine 4.0. Skoro decydujecie się Państwo na zamieszczenie pełnej wersji takiego poniekąd skomplikowanego programu, to warto było pomyśleć o jakiejś polskiej instrukcji (...) Nie każdy zna angielski (...)

???

Takich listów dostaliśmy całkiem sporą furę. Postaramy się w najbliższej przyszłości przybliżyć wam nieco obsługę tego programu (w granicach wyznaczonych nam przez producentów). Do tego momentu musicie radzić sobie sami. Jeśli szukacie instrukcji czy fachowej literatury - dzwońcie do producenta (telefon w stopce). Nie mogę nic gwarantować - ale spróbować można.

A może by tak...

(...) Jestem z wykształcenia pilotem, a z zamiłowania gitarzystą. dlatego bardzo by mnie uradowały programy z tych dziedzin (...) Mam nadzieję, że uda się wam zamieścić na jednym z krążków jakiś profesjonalny symulator lub coś dotyczącego gitar.

Michał Janik, Rzeszów

No cóż, nie wiemy jak bardzo musiałby być profesjonalny ten symulator, by zadowolić prawdziwego pilota - ale wkrótce powinno się pojawić parę dem z tego gatunku. Dla gitarzystów były już tak gry (Quest for Glory), jak i (niedawno) programu użytkowe (Guitar Hits 2, i in.). Proponuję zerkać też do PC Shareware, gdzie dość często pojawiają się takie aplikacje.

Czemu i dlaczego

(...) Piszę w sprawie mangi (...) Nie piszcie też, że nie ma miejsca na kompakcie [na mangę - red.] - w numerze 11 było jeszcze na kompakcie 60 mb wolnego miejsca (...) Chciałbym się też dowiedzieć, jakim cudem udało się wam dołożyć do czasopisma pudełko na kompakt i nie podnieść ceny (od kogo je tak tanio kupiliście). Dlaczego Commanche 3 nie działa (...) Dlaczego opisujecie gierki, których nie ma na waszym kompakcie i na odwrót (...) czemu nie zamieszczacie informacji o ograniczeniach waszych wersji dem (np. "tylko 1 level"). A tak w ogóle to jesteście nieźli i w dodatku niedrodzy (TANI!!!!!!!)

Shai-hulud

Już wkrótce pojawi się specjalne pismo o mandze (Kawaii), wydawane przez nas, więc będzie po problemie. Manga jakoś nie pasuje nam do profilu CDA. Comanche 3 - zrób tak: załóż sobie na HDD nowy katalog, skopiuj tam install.exe i install.bin z Comanche'a i dopiero wtedy odpal (z HDD) instalkę, a wszystko powinno być OK (sorry za to zamieszanie z tym demem). Pudełka na kompakty przyszły w kartonach z napisem "made in Chernobyl" (fajnie fosforyzują nocą), a zostały zakupione na giełdzie w Singapurze. Cena nie wzrosła... bo nie musiała (dziwne - ale prawdziwe). A co do rozmijania się zawartości kompaktów z recenzjami w CDA - staramy się wprawdzie, by możliwie dużo programów na CD miało swe dopełnienie w tekstach CDA, ale to nie oznacza, że osiągniemy 100% zgodność zawartości. Czasem np. producent nie wypuszcza dema jakiejś gry - czy więc mamy ją ignorować? Ograniczenia wersji, klawiszologia do zamieszczanych dem, itp. będą już wkrótce miały swe stałe miejsce na łamach. Pozdrowienia dla wszystkich czerwiów z Dune (uważajcie na Fremenów!).

Emulator Amigi

(...) A co jeśli (...) chcemy, aby nasz emulator również posiadał czytnik CD-ROM? (...) Na emulatorze dźwięk jest więcej niż tragiczny (...) Moglibyście zamieścić emulator z Kickstartami (...) mielibyśmy kłopot z chodzeniem do kolegi z głowy, zwłaszcza jeśli nie zna się nikogo z Amigą.

???

Cóż - z tego co wiemy, na razie nie ma możliwości emulowania Amigi z CD-Romem, ale stale powstają kolejne wersje tego programu, więc kto wie... Dźwięk to istotnie pięta Achillesowa tego emulatora, ale tu również trzeba czekać na jego upgradeowane wersje. Natomiast NIE MOŻEMY bez zgody (kosztownej!) producenta zamieszczać na płycie plików zawierających Kickstart Amigi.

Macie wirusa!!!

Dość często alarmujecie nas, że wykryliście na naszych kompaktach wirusy (rekordzistka znalazła na jednym aż 5!). Musicie wiedzieć, że przed wytłoczeniem kompaktów "czeszemy" je naprawdę starannie kilkoma różnymi programami antywirusowymi. Daje nam to powiedzmy 99% pewności, że żadne wredne żyjątko nie zrobi wam (i nam) kuku na twardzielach. Dość częste alarmy, jakie podnoszą wasze programy antywirusowe, wywołane są najczęściej tym, że często na naszych CD znajdują się... inne programy antywirusowe, w których zawarte są fragmenty kodów wirusów (naturalnie zupełnie niegroźne), używane przez te programy do identyfikacji prawdziwych i aktywnych "robali". Stąd, zanim wyślecie do nas kolejny list w stylu "macie wirusa XXX na dysku, co to za porządki", etc. sprawdźcie najpierw GDZIE znajduje się ten "wirus". Jeśli w obrębie programu antywirusowego - możecie spać spokojnie.

Ocena ocen

(...) Fajnie, że wprowadziliście oceny. Mniej fajnie, że nie wytłumaczyliście co one konkretnie oznaczają. Ja wiem, że gra oceniona na 7/10 jest lepsza od tej z 6/10, ale nie wiem czy "7/10" to oznacza "ledwo ledwo" czy też może "super hit!"? (...)

Waldek R. z Gubina

1-3 to oceny mniej lub bardziej negatywne. Grajcie na własną odpowiedzialność. 4 to gra, która wprawdzie jest cienka, ale można już w nią "popykać". 5 to gra przeciętna, niczym specjalnym nie wyróżniająca się spośród tłumu innych, podobnych produkcji, ale w którą można grać przez długie godziny. 6 - dobra, 7 - lepiej niż dobra, 8 - bardzo dobra, 9 - znakomita, 10 - totalna rewelacja (ta ostatnia ocena jak pojawi się raz w roku, to będzie znaczyło, że był to znakomity rok dla graczy). Ocena ta obejmuje wszystko, co można oceniać w grze (grafika, muzyka, engine, oryginalność, obsługa, itp.) stąd może się czasem zdarzyć, że np. gra o znakomitej grafice będzie miała ocenę ogólną 5/10, bo inne elementy ją "zdołowały". Ponadto pamiętajcie, że ocena jest TYLKO wyrazem gustu człowieka, który grę recenzował (a gusta są bardzo różne), a nie oficjalnym stanowiskiem redakcji.

***

W naszym nieustającym konkursie, o zupełnie niejasnych kryteriach, w tym miesiącu szczęście uśmiechnęło się szczerbato do ***Bartosza Knapika z Porzy*** (? nieczytelnie napisane, sorry jeśli coś pokręciliśmy). Jako, że lubi strategie, otrzymuje w ramach spóźnionego Prima Aprilis... THE TERMINATOR: SKYNET (chile chile) firmy Bethesda Softworks, gdzie może dogłębnie przećwiczyć ukochany manewr strategów - taktyczne oderwanie się od przeciwnika i odwrót na z góry upatrzone pozycje.

Tradycyjnie wygłupiali się:

Mr. Jedi & Smuggler oraz stepująca krowa z Pacanowa.

Hasło miesiąca:
Pesymista mówi "gorzej już być nie może".
A optymista: "ależ może, może!"

BLOOD
GT Interactive

W czasie gry naciśnij "t" by wejść w cheat mode. Po czym wpisz:

nocapinmyass	- God Mode
eva galli	- przechodzenie przez ściany
goonies	- cała mapa
idaho	- amunicja + broń
lara croft	- j/w, ale z nieskończoną amunicją
keymaster	- wszystkie klucze
satchel	- wszystkie "znajdźki"
griswold	- pełny pancerz
spork	- 200 jednostek health
onering	- niewidzialność
mario	- skok na wybrany level
jojo	- drunk-owujemy sobie?!

Captain Claw
Monolith

Wpisz te słowa podczas gry (uwaga - działają na alfa-wersji!)

MPPREV	poprzedni level
MPNEXT	następny level
MPINFINITY	nieśmiertelność
MPPYRO	dynamit
MPWIMPY	wrogowie są odporniejsi na miecz
MPNIPPY	skaczesz wyżej
MPSUPERTHROW	superrzut
MPFLUBBER	superskok
MPRAMBO	full amunicji
MPKFA	jesteś bogiem

GUBBLE
Actual Entertaiment (wersja demo)

Na ekranie tytułowym wpisz GUBBLE 2. Teraz użyj klawiszy F3 i F9 przy podglądzie mapy, a w czasie gry używaj: F8 - nieśmiertelność, F9 - ukończony level, a klawiszami +/- możesz się spowolniać i przyśpieszać.

Imperium Galactica
GT Interactive

Naciśnij Shift i wpisz KAROLY. Teraz wprowadź cheaty:

c - wszystkie kolonie (i nie tylko)
v - duuużo kasy
5 - Rank 1 (LT)
6 - Rank 2 (CPT)
7 - Rank 3 (CMDR)
8 - Rank 4 (ADM)
9 - Rank 5 (GREAT ADM)

Interstate '76
Activision

Podczas "T.R.I.P. mission" wciśnij CONTROL oraz SHIFT i napisz "getdown". Zostaniesz natychmiast... zaatakowany przez wrogów, ale po zniszczeniu Twego pojazdu przeniesiesz się do następnej misji (a przy okazji otrzymasz nieco stuffu).

Katharsis
Metropolis

Kody do poziomów:

1-1 : BEE
1-2 : SHIELD
1-3 : WHIRLWIND
1-4 : ELECTRICITY
2-1 : BOMBSHELL
2-2 : BORER
2-3 : SWITCH
2-4 : HEAT
3-1 : LEVIATHAN
3-2 : RAINBOW
3-3 : SPRINGER
3-4 : BAD DREAM
4-1 : ANTENNAE
4-2 : SLEDGEHAMMER
4-3 : CAVITY
4-4 : BULLET RAIN
5-1 : GIANTS
5-2 : PRIME TEAM
5-3 : XL SHIPS
5-4 : BLOOD BATH

KILLING TIME
3DO Studio

Wpisz: whoopdang, a otrzymasz wszelką broń

Outlaws:
LucaArts/Virgin

olash	- nieskończona amunicja
olpostal	- cała broń + amunicja
olredlite	- nieruchomi przeciwnicy
oldcds	- super map mode
olairhead	- latamy, używaj X i C do sterowania postacią
oljackpot	- wszystkie przedmioty
olzip	- teleport

Kody do poziomów:

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

Rebel Moon Rising
GT Interactive

FWMITHRA nieśmiertelność
FWMIGA broń i amunicja
FWMARIT zdrowie i tlen
FWKITTY niewidzialność
FWWARP## skok do misji ##
FWIGIVEUP skok do następnej misji
FWBERT superpakunek!

ROAD RASH
Electronic Arts

Wpisz XYZZY by wejść w cheat mode, a potem:
BRIBE - zabijasz policjanta
SPOON! - nitro
THWACK! - łańcuch (?)
K'THUNK! - maczuga
PLUGH - wyłącza cheaty

Test Drive Offroad
Accolade

Zamiast swego imienia wpisz jeden z cheatów:

cheat1
cheat2
cheat3
cheat4
cheat5
ciggies

Efekty: 4 dodatkowe samochody (m.in. monstertruck), wyłączenie kolizji (clipping mode), itp.

SimPARK
Maxis

Uwaga, cheaty działają tylko pod Windows 3.1
Wpisz:
WARBUCKS – jesteśmy bogaci!
CATSNDOGS – wzbogacisz park o 200 losowo dodanych elementów

STRIFE
3DO Studio

Omnipotent - godmode
Boomstix - masz wszelką broń
Stonecold - zabijasz wszystkich wrogów
Rift xx (gdzie xx - numer poziomu) - skaczesz na poziom xx

Wages of War
New World Computing/3DO Studio

Aby wejść w cheat mode wciśnij Caps Lock i użyj klawisza Enter. Teraz wpisz BLOOD MONEY, by uaktywnić działanie cheatów:

ADJECTIVES - Najemnik w trybie god-mode.
BILL - Cała amunicja, ekwipunek, itp.
LIBERTY - Cała amunicja, broń i parametry na max dla wybranego najemnika
ELBOW ROOM - 999 punktów działania
DEADMAN - Wszyscy wrogowie idą do piachu
NOUN - Maksymalny poziom zdrowia
SMOKE - 25 granatów dymnych
911 - 10 apteczek
HOUR - Masz godzinę czasu więcej
SET MINE - Minujesz teren
- Zgrywasz screen jako bitmapę w standardzie pcx.
SEND IN THE CLOWNS - Zamiast najemników pojawiają się clowni.
OH BOYS - Zamienia clownów w najemników

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
(wypełnić i nazwisko (czytelnie))

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....
Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od miesiąca ..... / 97 (słownie)
☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....
.....
podpis zamawiającego

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

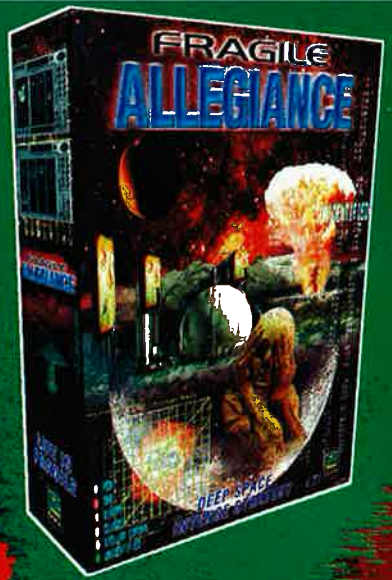
JUSTYNIE JANKIEWICZ **ze Strzegomia, która otrzymuje grę "Urban Runner"**

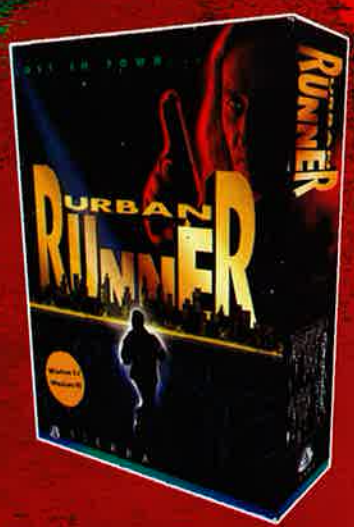
oraz

ROMANOWI PAŁASIEWICZ **z Opola, któremu przypadła gra "Fragile Allegiance"**

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.





SPECJALNA OFERTA DLA SZKÓŁ

Bliższe informacje pod numerem telefonu: (071) 3412083

UWAGA! POCZĄWSZY OD BIEŻĄCEGO MIESIĄCA WPŁATY ZA NUMERY ARCHIWALNE BĘDĄ PRZYJMOWANE WYŁĄCZNIE W POSTACI PRZEKAZÓW. MOŻNA W TYM CELU WYKORZYSTAĆ BLANKIET PRENUMERATY. KOSZTY WYSYŁKI POKRYWA REDAKCJA.

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

WAKACYJNE SZALEŃSTWO!

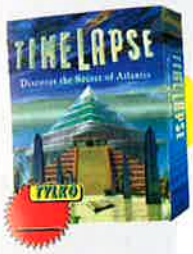
SUPER OFERTA - NIEWIARYGODNIE TANIO!
tylko do ostatniego dnia wakacji - UWAGA! ilość ograniczona

SOULTRAP

Zanurz się w fascynujący świat 3D. Bohaterem tej oryginalnej gry jest Malcolm. Jest to facet, któremu do szczęścia nic nie jest potrzebne. Jego życie jest pełne sukcesów i pieniędzy. Jedyny jego problem to nocne koszmary, a sposobem na pozbycie się ich jest zmierzenie się z własną, chorą wyobraźnią. Żadna gra nie uświadomi Ci tak realistycznie, co to jest lęk wysokości. SOULTRAP to zwariowana wędrówka przez 11 zróżnicowanych poziomów, w których będziesz musiał wykazać się nie tylko zręcznością, lecz również pewną dozą inteligencji. Mnóstwo zagadek i potworów z nocnych koszmarów czyhających na chwilę Twojej słabości sprawia że SOULTRAP wciągnie Cię bez granic.

G-NOME

Na planecie RUHELEN, w systemie gwiezdnym OMICRON RETICULI, panuje wojna totalna. Teraz, gdy do dyspozycji masz 60 tonowego WALCERA (kroczącą machina przyszłości), nic nie stanie Ci na drodze. Dla przeciwników masz rakiety i działa laserowe. Dysponując najnowszą technologią, możesz nieść zniszczenie w nieograniczonym zasięgu i ilości. Niewątpliwie G-NOME to najbardziej realistyczny symulator bojowy ostatnich lat. Wspaniała grafika, doskonałe efekty dźwiękowe no i nowatorska opcja walki pieszo powodują, że gra ta może stać się prawdziwym hitem.



TIMELAPSE

TIMELAPSE to świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Do dziś nie wiemy co stało się z tą kulturą. Każdy z nas chciałby rozwiązać tą pasjonującą zagadkę. Jak to zrobić? Nic prostszego! Wystarczy zainstalować grę TIMELAPSE i otworzyć bramy czasu. Przygoda czeka a zadania nie są łatwe. Będziesz musiał odwiedzić egipskie świątynie, kultowe miejsca Majów, nieznaną Atlandydę i wiele innych mitycznych miejsc naszego globu. Fabuła gry ma wiele wątków pobocznych i możliwych jest wiele zakończeń.

TITANIC

Jako brytyjski agent specjalny, wyposażony w sprzęt radem z XX wieku, rozwiązując tajemnicze zagadki, musisz stoczyć pojedynek z czasem. Titanic to pływający kolos. Uznany był przez swych konstruktorów za niezatapialny. Jak się jednak okazało, jego pierwszy rejs był jednocześnie ostatnim. Statek rozbił się o górę lodową, tak przynajmniej głosi najbardziej popularna wersja. Istnieją przypuszczenia, a nawet dowody, że zatopienie statku było działaniem zamierzonym. Do Ciebie należy zmiana biegu historii i ocalenie setek istnień ludzkich. Musisz jednak pamiętać o jednym. Czas nieubłaganie dąży do pamiętnego i tragicznego dnia, dnia zagłady Titanica.

CODE RED - obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego miłośnika RED ALERT

Zestaw dodatków do światowego hitu RED ALERT zawiera 200 nowych misji w wersjach Single Player i Multi Player oraz cały wachlarz poraad, wskazówek i ułatwień. Wyposażony jest w przyjemny i efektywny interfejs użytkownika.

NEW BEAT TRANCEMISSION

Najlepszy program do tworzenia muzyki jaki kiedykolwiek powstał. Dzięki NEW BEAT TRANCEMISSION nawet zupełny laik ma szansę zostać gwiazdą dyskoteki. Efekty pracy z tym programem można porównać do utworów "Prodigy" czy "Chemical Brothers". Pytasz co decyduje o klasie NEW BEAT TRANCEMISSION? Ponad 250 różnego rodzaju instrumentów i sampli, 20 niezależnych kanałów, zaawansowane edytory muzyczne i setki dźwięków, a przede wszystkim bardzo przyjazny - intuicyjny interfejs użytkownika.

LET`S DRAW

LET`S DRAW to pierwszy profesjonalny program do tworzenia karykatur. Te śmieszne grafiki umilają nam czas od wieków. Teraz i ty możesz zmienić w dowolny sposób zdjęcie każdej osoby. Program umożliwia obróbkę plików graficznych zachowanego w formacie BMP. Ponadto posiada gotowe zestawy elementów wykorzystywanych w karykaturze, między innymi zarysy postaci, twarzy i fryzur. Szablony dokumentów, dołączone do LET`S DRAW, umożliwiają wykonanie plakatów, wizytówek, nagłówków dokumentów, papeterii czy kalendarzy.

TACTICAL OPERATIONS

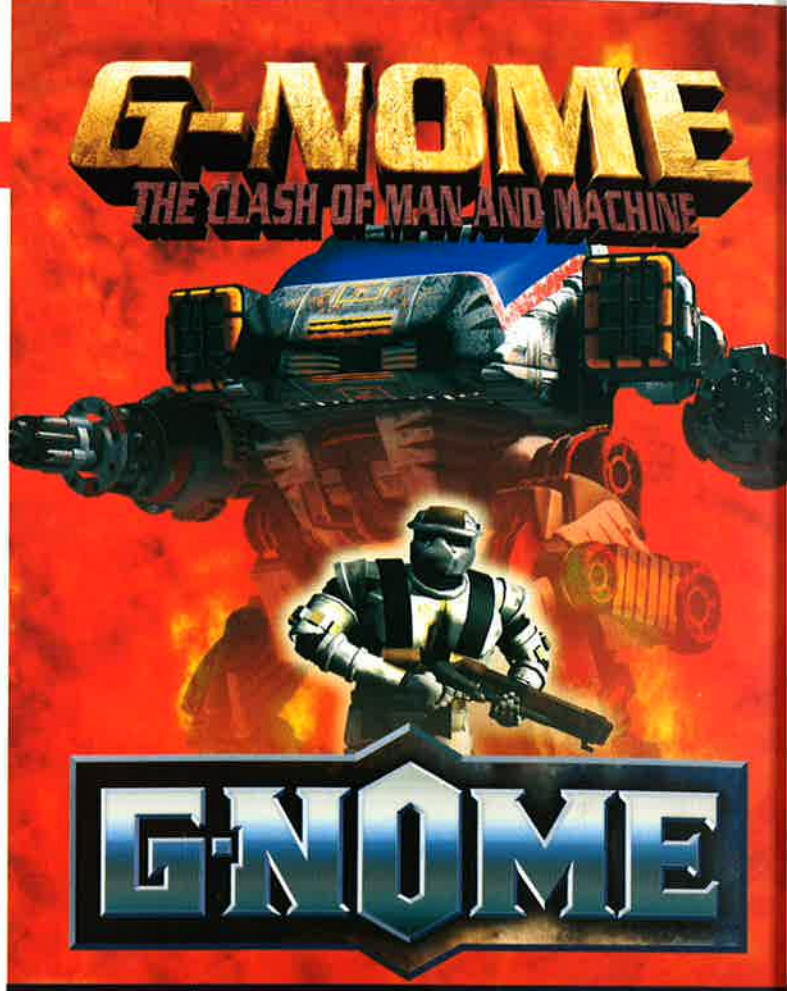
Kolejny zestaw poziomów do gier: Command&Conqer, Red Alert i Warcraft II. CDROM zawiera ponad 1000 nowych misji. Doskonałe efekty graficzne i dźwiękowe sprawiają, że bitwy stają się bardziej realne niż kiedykolwiek.

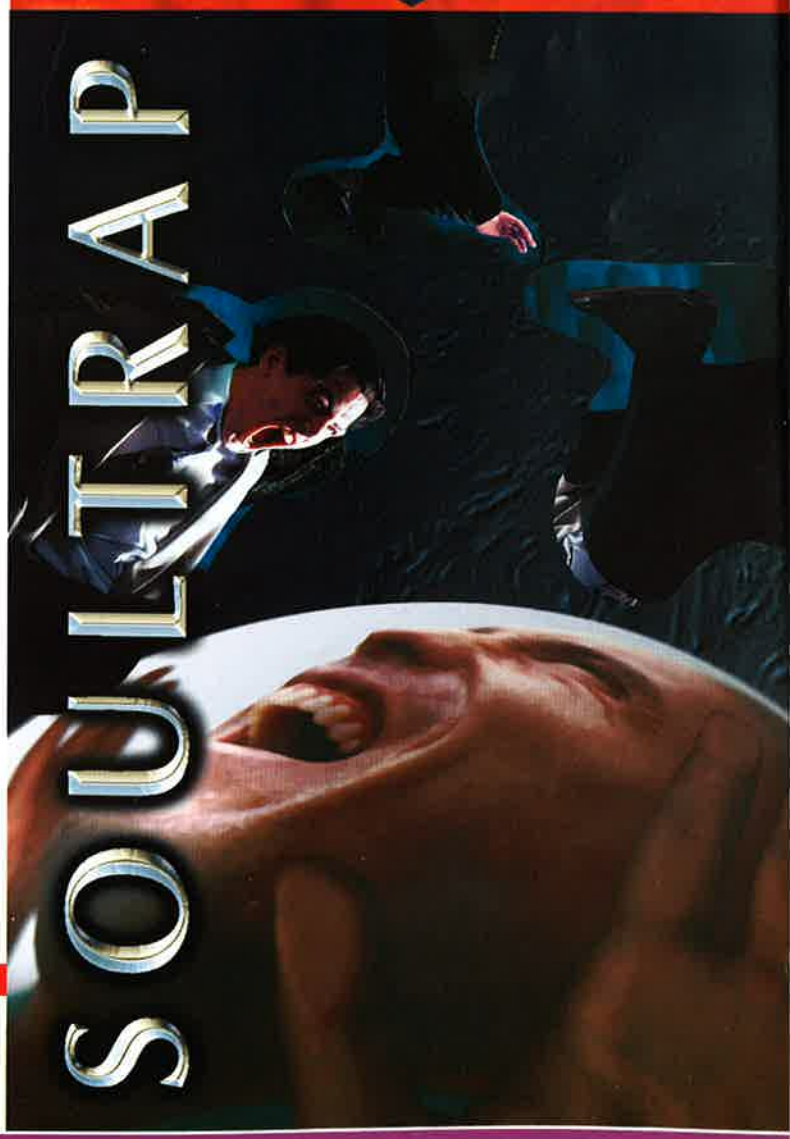
Jeżeli zakupisz co najmniej 2 programy, dodatkowo otrzymasz program niespodziankę (wartą ponad 70,00zł)

JAK SKŁADAĆ ZAMÓWIENIE ??????

TECHLAND

Pod numerm faxu: 062/34 78 13
Telefonicznie: 062/ 34-88-90 w. 112
Listownie na adres: TECHLAND
63-405 Sieroszewice, Parczew 105





TECHLAND

JEDYNY W POLSCE MAGAZYN MANGOWY

Kochasz Mangę?
Chcesz więcej wiedzieć o Czarodziejkach z Księżyca?
Interesujesz się tajemniczymi zabójcami - NINJA?
Chcesz poznać największe przeboje Anime?
Pragniesz poznać ojczyznę Mangi?
Chcesz poznać gwiazdy Mangi i Anime?
Pragniesz mówić po japońsku?
A może chcesz dwa Mangowe plakaty?
Na te pytania znajdziesz odpowiedź w:

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

ONLY 4,95 zł

Silver Shark, ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław, tel./fax (071) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl